二次元 视觉欣赏综合画刊

萌绘



DVD-ROM
高品质画集收录
2012.7月刊 VOL.2



画师鉴赏
驹都英二
樱泽泉
冬之春秋
小崎裕典

图说新语
最萌手机娘·前篇

CARNELIAN
大尺寸精美海报
随刊附赠



新番驿站 小中见大的缤纷世界——《冰菓》

游绘殿堂 100万人的亚瑟王开启至高王道物语！

卡牌超作《扩散性百万亚瑟王》入门讲学

4G数据光盘收录最新画集高清扫描版本，另有众多美图期待鉴赏。



DVD-ROM
萌绘
ACG 典藏锋锐
VOL. 2
更多精彩内容尽在光盘中

CONTENTS 目录

▶ 画师鉴赏

>>>挚爱兵器娘！——驹都英二 …… 2
>>>小动物系女孩——樱泽泉 …… 6
>>>灯火世界的色彩——冬之春秋 …… 10
>>>笔端上的枪与剑——小崎裕典 …… 14

▶ 图说新语

>>>黑夜降临时——萌少女版吸血鬼图鉴·中 …… 18
>>>最萌手机娘·前篇 …… 30
>>>萌帝军事大讲堂·突击步枪篇 …… 38

▶ 游绘殿堂

>>>100万人的亚瑟王、开启至高王道物语！
——卡牌超作《扩散性百万亚瑟王》入门讲学 …… 46

▶ 新番驿站

>>>小中见大的缤纷世界——《冰菓》 …… 52

▶ PIXIV国度

>>>PIXIV绘师图鉴：Boootal月穗 …… 58
>>>PIXIV近期原创佳作鉴赏 …… 62

▶ 职人作画教室

>>>“突然”被当做痴汉的我发现那是自己失散多年的妹妹然后拯救世界？
——YASU …… 66
>>>逆樱——群青ピズ …… 72


1－5
いちご
ICHIGO

驹都英二

Komatsu Eiji

挚爱兵器娘！

PROFILE

Profile：
出生于神奈川县的插画家、原画家。参与过多部工画堂工作室旗下“《发明工坊》系列”的人设及插画工作，因在绘制少女时非常喜欢加入大型机械及学校泳装等设定，形成了独树一帜的风格。



代表作品：
- 《伊里野的天空、UFO的夏天》（插画）
- 《发明工坊》（人物设定）
- 《星之梦》（人物设定、原画）
- 《发明工坊2》（人物设定、CG监修）
- 《发明工坊3》（人物设定）
- 《旋风管家 交换卡片游戏》（插画）







混迹二次元圈子的人都听说过这样一句话——超级机器人是男人的浪漫。高达、MACROSS、变形金刚，这些机器硬朗的线条、夺目的金属反光、在枪林弹雨中穿梭的完美身姿，无时不刻不在震撼着少年们的灵魂。他们称此为“燃”。上个世纪90年代，美少女文化逐渐兴起，宅男们又一次被这些拥有水润双眸、完美身材的二次元少女们吸引，“萌”这个词也随之孕育而生。在日语中，“萌”与“燃”的读音皆为“MOE”，似乎就在暗示着虽然机械与美少女看似是两个极端，但在本质上都是给人以心潮澎湃的感觉。那么如果是将机械与美少女融合到一起的话，岂不就是浪漫×2的杀伤力了吗？没错，这就是驹都英二的画稿的独特魅力所在。

驹都英二在国内的知名度不低，这是拜工画堂的“《发明工坊》系列”有中文版所赐，很多人都曾在电脑上玩过这款养成类游戏，驹都英二用缤纷色彩构建起来的未来世界也随之印入玩家们的记忆中。记得在第一部《发明工坊》还在宣传阶段，其官网在系统介绍的页面上写下“**ぱんつはいてない**（没有穿内裤）”的字样，而配图则是女主角娜诺卡·福兰克，一时间成为了网络上的热血词语。实际上，“**ぱんつはいてない**”确实也是对驹都英二作画风格的最贴切总结，因为此人最擅长画的就是各种性感走光姿势，露出光滑的大腿和圆润的PP，虽然没有露点但却看不到内裤！这种游走在耻度边缘的特征被国内粉丝们戏称为“薛定谔的内裤”（源自“薛定谔的猫”，指在撩开看之前是不会知道到底有没有穿内裤的，汗）。



其实由于“《发明工坊》系列”的题材限制，驹都英二并没有完全将自己的兴趣发挥出来。提到他的挚爱，自然莫过于兵器娘与斯库水啦。兵器娘顾名思义，就是将飞机、船舰、战车等军事武器，经拟人化手法演绎生成、跟美少女结合创造出来的产物角色，其外形通常为少女穿着代表兵器的铠甲。日本喜欢画兵器娘的画师不少，例如像首开兵器娘先河的明贵美加、以《强袭魔女》而广为人知的岛田文金等等，驹都英二也是其中一人。他在创作兵器娘时往往都会经过缜密的考察，从各种资料书籍中充分了解武器的特殊属性之后再将其拟人化，生生是把看似毫无科学性可言的兵器娘画成了科学教材orz。至于斯库水，就是驹都英二的另一个纠结点所在了，通常来说较为裸露的比基尼泳装应该是比学校泳装要来得性感诱人的，但驹都却独爱这种连体泳衣，并且画出了丝毫不逊于比基尼的色气，这份钻研精神真值得新人画师们学习呀，笑。

希望驹都英二老师能继续将“薛定谔的内裤”传统发扬光大下去，如此美味可口的精神食粮我们太需要了！









小动物系女孩

樱泽泉

Sakurazawa Izumi

PROFILE

日本山口县出身的女性插画家、原画家、漫画家。喜欢创作兽耳少女，其作品不但在男性中人气很高，也颇受宅女们的喜爱。





代表作品：

- 《ぴゅあぴゅあ》（人物设定、原画）
- 《小狗与莉莉》（人物设定、原画）
- 《樱吹雪～千年之恋～》（原画）
- 《夏雪～summer_snow～》（原画）

对于美少女画师们而言，如果能将某一种特色发挥到极致，从而成为自己的招牌，就已经意味着成功了。像是上一期杂志中介绍的渡边明夫，特色就是八重齿和创口贴，本期介绍的驹都英二，特色就是兵器娘和斯库水，并不是说这些元素只能由这几位画师使用，恰恰相反，其实这些都是被用烂了的元素，但却因为画师用得巧妙、到位，才能从俗套中脱颖而出，进而成为自身的标签。而提到最有代表性的兽耳画师，自然非樱泽泉莫属。或许她的名号在国内的关注度并不高，但在日本本土，樱泽泉可称得上是鼎鼎大名，就连高河弓等大家耳熟能详的名家也对她创作的角色爱不释手呢。

虽混迹于雄性动物居多的Galgame界，樱泽泉却保持了女性画师特有的纤细一面。她喜欢用浅棕色勾勒人物的线条，上色时也是以暖色系为主，角色仿佛是融合到背景之中，毫无突兀的感觉。她的画稿总会浮现出一种暖洋洋的气氛，仿佛会将欣赏者温柔地包裹起来，渗透进内心深处，连伤痛也一并治愈了一般。樱泽泉不需要依靠露肉的杀必死来吸引眼球，因为她画出来的女孩子本身就散发着天然的萌点，如同是毛茸茸的小动物似的惹人怜爱。说到小动物，自然要提到樱泽泉的招牌特色——兽耳，她对兽耳的钟爱程度已经到达了走火入魔的地步，恨不得给每一张原创画稿中的女孩都加上兽耳。耳朵的种类很多，猫耳、兔耳、犬耳、熊耳一应俱全，不过最为常见的还是犬耳。而且樱泽泉也很善于描绘耳朵的质感，可说是绘制得细致入微，让人总忍不住产生想要去捏一捏的冲动呢。

或许是因为这种软绵绵的治愈气场影响，很多女性动漫迷在看到樱泽泉的画作之后也不由自主地成为了她的粉丝。而渐渐地，樱泽泉的工作范畴也从Galgame界扩散到了女性向游戏圈子，参与了总计3部女性向游戏的绘制工作。有趣的是，她创作的男生非但不会再有小动物气质，反倒是带上了几分痞子感，令人有些哭笑不得，大概这就是所谓的术业有所专精吧，所以樱泽泉老师您还是一门心思画您的小动物系女孩比较好呀~





















灯火世界的色彩

冬之春秋

Fuyuno Haruaki

PROFILE

2008年才开始正式出道的日本插画师，为人低调内敛，很少在公共场合抛头露面。但人气增长得相当迅速，已成为同人志发售会上炙手可热的大手。



代表作品：
- 《放学后的魔术师》（插绘）
- 《GIMMICK 死神的影武者》（插绘）
- 《最终考察 海猫鸣泣之时》（封面）
- 《制服少女、铳器》（连载于《电击魔王》）

活跃于轻小说插绘圈子中的冬之春秋在天朝名气并不大，因为他参与的轻小说至今都没有一部被改编成动画版，而他绘制的漫画与担任人设的游戏又颇为稀缺，因此很少会引起动漫迷们的关注。但在日本本土，冬之春秋可算得上是近几年迅速崛起的新人画师之一，经常会被邀请参加综合类画集的创作工作，他本人在PIXIV图站上也算是关注度颇高的画手，作品的点击率和排名都相当不错。可以预感到，现在的冬之春秋即将步入事业的成熟期，在前方等待着他的，是即将收获的喜悦。

冬之春秋的画风有着极为强烈显著的个人特色，首先，他的线条非常细腻考究，在现今动画绘风格占据绝对主流的创作界，如此执着于线条描绘的画师已是少数。在冬之春秋的画作中，首先吸引到观者的就是少女的发丝，仿佛充满着空气感晶莹剔透。其次，冬之春秋的用色温和质朴，在创作原创画稿时偏好使用同一色系上色，由此使得画面形成一种统一感。但并不是说冬之春秋只会这种上色方式，偶尔他也会使用像广告宣传画那种对比强烈、明快的颜色，令人耳目一新。

冬之春秋非常热爱音乐，这点体现在他的画稿中就是各色各样的耳机了。无论是耳塞式，亦或是头戴式，都是参考自著名耳机厂商的品牌，若非是对这一领域很感兴趣，是绝对不会在创作时做到这一步的。而且，冬之春秋的同人社团名叫**“テクノフユノ”**，翻译过来就是“Techno旋律”，“Techno”指的是一种利用电脑、合成器合成出特殊音效所构成的电子音乐形式，可见他对电子乐的钟情程度。除了音乐之外，冬之春秋对于枪械也深有研究，在他的代表作《制服少女、铳器》中，就可以见识到他对枪械的精准刻画，硬冷兵器VS柔美少女所形成的强烈对比风格带给欣赏者无限的遐想空间。

从2007年的C72，冬之春秋以《天元突破 红莲之眼》的同人志《ELECTRA DRILL TRIP》一鸣惊人之后，每届COMIKET都会带来不错的作品，例如《制服少女 音乐》、《制服少女 私服》等等，上乘的品质为他塑造了优异的口碑。今年的夏COMI他又会为粉丝们带来怎样的作品呢？让我们拭目以待。

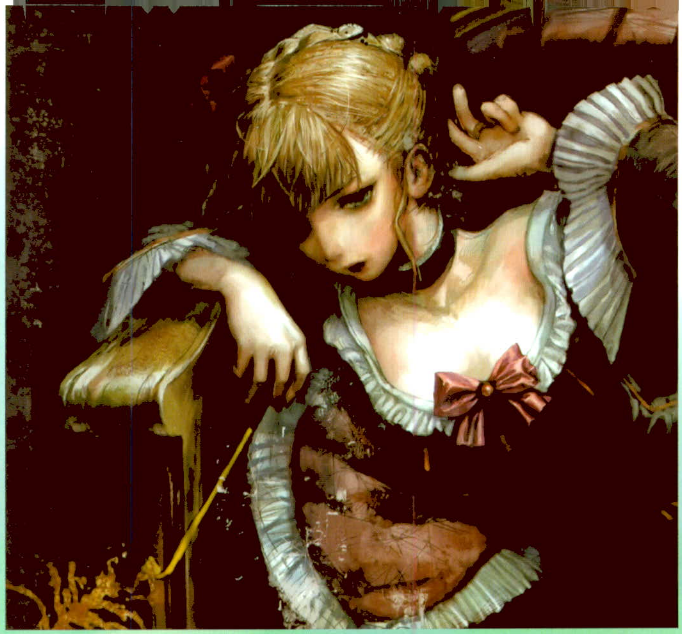


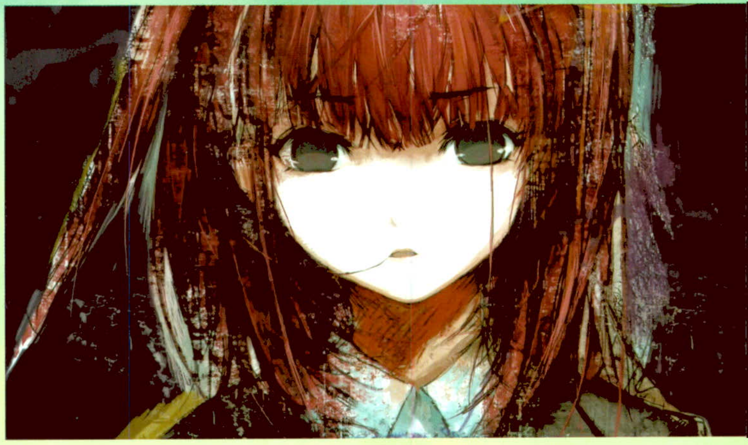















ダキュ
ガシュ
ダッチュ
ガシュ



笔端上的枪与剑

小崎裕典

Kozaki Yusuke

PROFILE

1978年5月12日出生，毕业于东京学馆总合技术高校工艺科。曾获得数个漫画相关奖项，现在的工作除连载几部漫画作品外，还会为动画游戏等作品绘制封面图或是担任人设工作。



代表作品：
- 《乌丸响子的事件簿》（漫画绘制）
- 《英雄不再》系列（人设）
- 《火焰纹章 觉醒》（人设）
- 《解放少女》（人设）



1978年5月12日，在日本横滨一家妇幼医院的产房中，一名男婴伴随着刺耳的哭啼声降临了人世。1年后，尚不懂事的他跟随父母一起搬到了千叶的住宅区居住，依旧是个爱哭鬼。幼年时曾以成为天文学者作为人生的理想，但在小学三年级时接触到鸟山明和藤子・F・不二雄的作品后，宅属性的小宇宙顿时觉醒，发誓要成为漫画家。经过不懈的努力，终于在20岁那年荣获第215届《Young Magazine》的月间新人漫画赏奖励赏，次年又获得第40回YMちばてつや赏准优秀新人赏，并以连载于《别册 Young Magazine》上的漫画作品《未确认非业少女薰》正式出道。

以上是小崎裕典刊登在个人网站上的自我介绍。

最早接触到小崎裕典的作品还是通过广井王子原作的漫画《乌丸响子的事件簿》。广井王子之名想必大家早有耳闻，没错，此人正是"《樱花大战》系列"之父，被无数樱战迷们奉为神一般的人物。《乌丸响子的事件簿》是广井与小崎裕典在本世纪初开始合作的漫画，讲述的是近未来日本，隶属于浅草警署保安课的女警乌丸响子在与犯罪者交手中所遭遇的种种事件，是一部略带一些悬疑动作要素的作品。除了广井王子的剧本一向出色之外，小崎裕典犀利如刀刃的画风也为这部硬派题材的漫画增色不少。没有讨好的杀必死卖萌桥段，只有触目惊心的线条勾勒故事的主干，小崎裕典用自己的方式将乌丸响子打造成一名完美的御姐，并将她深深植入到书迷们的心中。







在看过《乌丸响子的事件簿》之后，不知不觉间总在寻找着小崎裕典的作品。吃惊地发现，此人虽然为人较为低调，但其实参与的ACG作品却数量庞大，像是2005年GONZO的TV动画《速写者》以及2006年日升社的TV动画《幕末机关说》的人设皆是小崎裕典，但或许是由于动画化之后对原本人设的改动较大，使得很多人并未能了解到小崎裕典画作的魅力。至于他的游戏界涉足的作品，也都是一线大作，举例来说硬气十足的“《英雄不再》系列”中的人物造型就是他的杰作，酷似美式漫画的造型、大胆的用色，都将“《英雄不再》系列”的精髓呈现了出来。而前不久刚刚发售的3DS《火焰纹章 觉醒》则是小崎裕典首度尝试日本传统RPG的人设工作，虽然他所创作的人物和宣传图在宣传初期曾令老玩家们一时间难以适应，但在游戏发售后反倒是成为大家津津乐道的特色之一，这种结果恐怕连小崎裕典自己也未曾料想到吧。

2009年，AH-Software公司找到小崎裕典，请他为该公司以Vocaloid2为基础开发的虚拟女性歌手软件“miki”创作外形。于是，这位有着机械般身体、红色长发、头顶还支着一根镰刀状呆毛的电子歌姬问世了。不得不说，这大概是小崎裕典所能绘制出的最萌的女孩形象了，尽管比起那些萌系大手们而言还存在一定差距，但miki这幅近未来的形象还是成功征服了不少人的心。而且小崎裕典还曾恶意卖萌，让miki趴在一匹羊驼身上，歌姬慵懒的神情与羊驼正义的双眼相应成趣，如此“官方同人”可是萌杀了不少V家粉呢！

依照惯例，本期的光碟中同样会赠送小崎裕典最新画集《KYMG:2》的高清扫描版本，各位读者们走过路过千万不要错过！











黑夜降临时——萌少女版吸血鬼图鉴·中

人类与吸血鬼斗智

达卡那法

出处：亚美尼亚民间传说

出身地：亚美尼亚

性别：不明



从脚跟吸血的吸血鬼

大家所熟知的吸血鬼都是“从头颈吸血”，但是这种观念毕竟来自文学作品的推波助澜，原始的吸血鬼并不会从脖子吸血。东欧等地民间传说中的吸血鬼，大部分是由胸口吸食血液。

然而在民间传说中，也有些吸血鬼从相当稀奇的部位吸血。比如在东欧更偏东的地方，土耳其东方的小国亚美尼亚传说里的吸血鬼“达卡那法”。故事中达卡那法会从人类的脚跟吸血，是亚美尼亚最著名的吸血鬼。

提及吸血鬼达卡那法的故事，据说他住在亚美尼亚的高山“乌特米什 · 奥土腾山”上，这种吸血鬼因拥有非常强烈的地盘意识，会将闯进地盘的人追到无处可逃，随后从脚跟吸血杀死受害者，因而闻名。

某次，两位旅行者来到达卡那法居住的山上，由于他们知道这座山上有吸血鬼达卡那法，所以睡觉时稍微用了点策略——两人枕在彼此的脚上，躺成乍看之下找不到脚跟的姿势。察觉有人入侵的达卡那法前来吸血，却找不到两人的脚跟，讶异地自言自语：“我已经踏遍这座山的366处峡谷，可是从未遇见有两个头却没有脚的人类。”说完便离开山中。

从脚吸血的怪物们

“从脚跟吸血”的吸血鬼虽然非常稀少，但并非只有达卡那法一种。在亚美尼亚的更东处，邻接中国西侧的国家吉尔吉斯，传说中有一种名为“马斯唐”的老妇外貌吸血鬼，这种吸血鬼也和达卡那法一样，从人类的脚跟吸血。

此外，中东国家伊朗传说中的怪物“食尸鬼”也从脚底吸血杀人。食尸鬼是一种会袭击人类、破坏墓穴并啃食尸肉的可怕怪物，近年受到电玩的影响，常被误认为是不死生物，但食尸鬼其实是具备变身能力的恶魔型怪物，并非不死。

为了地主大人加把劲儿吧！

萨摩斯岛吸血鬼

- 出处：《Modern Greek Folklore and Ancient Greek Religion：A Study in Survivals》
- 作者：约翰·罗逊
- 出身地：萨摩斯岛（希腊）
- 性别：男性



不危害人类的吸血鬼

吸血鬼一词的普遍形象为“自墓中苏醒，吸食人类鲜血的死者”，然而在吸血鬼研究的发祥地欧美，也有不少不吸血却名为“Vampire”的怪物，其中一例来自希腊东方美丽海洋“爱琴海”中的岛屿，萨摩斯岛上流传的民间故事。萨摩斯岛的吸血鬼不仅不吸人血，甚至还会帮人类工作，非常勤劳。

“萨摩斯岛吸血鬼”原本是向地主租借土地耕作的“佃农”。民间故事里佃农的形象大多是遭地主压榨的可怜人，但这则故事里的佃农性格单纯认真，尊敬地主且辛勤耕作。某天佃农死去，但当天便在无人察觉的情况下死而复生，化为吸血鬼。

变成吸血鬼的佃农不仅不曾攻击人类，甚至每天夜里爬出坟墓，帮地主处理没做完的农忙。地主由于工作进度过于迅速而满心讶异，没发现吸血鬼的存在。不久地主却察觉自己私养的牛只越来越衰弱。其实是因为这名佃农每晚叫醒熟睡的牛只，使唤它们去耕田，使得不眠不休日夜工作的牛只累倒。佃农化为吸血鬼的事实因此曝光，于是在坟墓被挖开后飞灰湮灭。

原本才不是吸血鬼唷！

萨摩斯岛吸血鬼不危害人类时有理由的。这则故事并非来自于东欧散布吸血鬼传承的斯拉夫文化，反而比较接近希腊的“活尸”传说。

与巴尔干半岛相连的希腊本土，形成了希腊及斯拉夫文化融合而成的吸血鬼文化。然而在爱琴海诸岛上，由于海洋的阻隔，斯拉夫色彩浓烈的文化极少传入，多半残存着古希腊文化。古希腊文化中原本有死者活动及吸血怪物的传说，却缺乏“活尸吸血”的传说。萨摩斯岛吸血鬼的故事属于活尸却不会吸血，较为接近古希腊文化。

搭乘本航班时请以血液支付船资 伊凡·瓦西里号

出处：《Invisible Horizons：True Mysteries of the Sea》

作者：文森·贾迪斯/1965年 美国

出身地：俄国

性别：非生物



陆续杀害船员的恐怖船舰

不只是人类会化身为吸血鬼，俄国于 1897 年完成的蒸汽船“伊凡·瓦西里号”便是著名的真实“吸血鬼船”。首次使用“百慕大三角”一词的超自然现象研究家文森·贾迪斯在著作《Invisible Horizons：True Mysteries of the Sea》中曾撰文介绍过这艘船。

起初伊凡·瓦西里号一切正常地顺利航行着，到了 1903 年却突然开始向船员发难。船员深受身躯冻结般的恶寒所恼，出现突如其来的麻痹或莫名恐惧等症状，身心双方面都开始异常。况且船舰甲板上不时出现人形的火焰或雾气团块，据说看见这些怪异现象的船员会发狂变成废人，有时甚至会丧命。

也许是船员们接连的不幸事件造成莫大压力，也或许是船舰的诅咒，在 3 名船长自杀身亡之后，没有人愿意为这艘船掌舵。到最后，因吸取船员生命而众人畏惧的吸血鬼伊凡·瓦西里号在幸存船员的围观下遭到烧毁处分。

伊凡·瓦西里号与《德古拉》

布兰姆·史托克的《德古拉》发表于伊凡·瓦西里号完工的同年，仿佛预知这艘吸血鬼船的悲剧般，书中收录了可怕遇难船“得墨忒耳号”的故事。

《德古拉》中的得墨忒耳号以真实遇难船为蓝本，经布兰姆·史托克创造而成。现实中的这艘遇难船漂流岛英国海港惠特比，名为狄米崔号，由于发现时船员不见踪影，因此在英国掀起了一波幽灵船的讨论热潮。

《德古拉》里的得墨忒耳号漂流到英国之际，船上没有活着的船员，死去的船长被绑在舵轮上。书中对得墨忒耳号船员消失的理由有着明确的叙述，其实得墨忒耳号上搭载了吸血鬼德古拉栖身的“装有泥土的棺材”。航行至英国的期间，德古拉袭击得墨忒耳号的船员充饥，后来抵达英国，德古拉便转为在伦敦阴暗处活动。



吸血鬼公主

出处：民间故事《Krolewna Strach》
出身地：波兰
性别：女性

公主变成吸血鬼

年轻人探险成功、娶得公主是民间故事的典型模式，但倘若加入吸血鬼这项要素，故事内容就会迅速变得阴沉凄惨。在东欧北部国家波兰流传的民间故事《Krolewna Strach》中，公主变成吸血鬼后杀害城中居民，情节相当恐怖。故事里未曾提及公主的名字，因此本文中称她为“吸血鬼公主”。

这则故事有许多版本，以下将先由基本设定开始介绍。女主角是波兰的公主，但她年纪轻轻就去世，化为吸血鬼。国王派遣士兵去看守公主沉眠的棺木，但每个守卫都遭到苏醒的吸血鬼公主以吸血、毒杀、绞首等方式杀害。

吸血鬼公主的活动时间是深夜十二点到清晨鸡啼为止的几个小时，公鸡一啼她就必须回到棺木中。醒来的吸血鬼公主时而破坏城中礼拜堂，时而找来一百个吸血鬼举办舞会，大吵大闹，十分任性妄为。

吸血鬼公主具有几项弱点，她无法穿越祈祷书或香包等神圣器具，也害怕祈祷文。在某一版本中，有人躲进粉笔画的圆圈里，吸血鬼公主就再也找不到该人，而她回到棺材里的时候，必须穿回出坟时原本身上穿的服装。

击败吸血鬼公主的方法

吸血鬼公主的下场有净化升天及复活为人两种模式。

前者的情况下，主角需解决将公主变成吸血鬼的原因（诅咒）。某一版本的故事里，吸血鬼化的原因是国王将“榨取自贫穷民众的物品”送给公主。将这些东西物归原主，举行仪式之后，公主的灵魂便能重获自由。

在后者复活为人的情况下，关键是不让吸血鬼公主回到棺木中，因为她的棺材正是吸血鬼之力的源泉。故事里，奉命监视棺材的无名士兵在公主离开棺材后躲进棺中，盖起棺盖，占住棺材直到公主变回人类。这则故事里的公主由于出生时受诅咒而皮肤浅黑，但诅咒解开后便变回肌肤白皙的美人。据说她嫁给破解诅咒的勇敢士兵，从此过着幸福快乐的日子。

伊利莎白・巴托里

以越多鲜血沐浴就越美丽

出卒年：1560～1614
出身地：匈牙利
性别：女性



为了美容渴求血液的伯爵夫人

纵使吸血鬼是想象的产物，在欧洲却常将犯行与血液有关的真实杀人犯称作“Historical Vampires”、史实吸血鬼。在史上众多恋尸癖、连续杀人犯中，杀害人数最多、最受众人畏惧的就是这位东欧某国位高权重的贵族女性，其名为伊利莎白・巴托里，人称“血腥伯爵夫人”。

伊利莎白有吸血鬼之称的理由，来自她追求美貌、防止容颜老化的女性本能。她认为处女之血是“具有永葆青春美丽功效的化妆品”，因此杀害年轻少女,将少女的鲜血涂在肌肤上,可谓为“事实比小说更离奇”。她的“吸血鬼”举止及其血腥残酷，连吸食人类鲜血回春的德古拉伯爵也要逊色三分。

吸血鬼伊利莎白的生涯

伊利莎白出生于后世因德古拉传说而声名远播的“外西凡尼亚公国”，大贵族巴托里家，嫁给了邻国匈牙利的伯爵，由于巴托里家的地位高过丈夫的家族，她在婚后依然保留了原姓巴托里。

伊利莎白在世的16～17世纪，东欧信奉基督教的诸多国家，和以土耳其为根据地的伊斯兰教国家“鄂图曼土耳其帝国”常年征战，伊利莎白的丈夫时常外出参加战事。即便婆婆试图阻拦，情势仍使任性且嗜虐的伊利莎白得以做好万全准备，日后以独裁者、暴君身分肆意妄为。

到了1604年，伊利莎白44岁时丈夫过世，于是她毒死碍眼的婆婆，成为名符其实的城中统治者。接着她陆续从领地抓走少女，随心所欲地虐杀受害者。直到6年后的1610年罪行才公诸于世，期间遭到伊利莎白杀害的少女人数已经超过了两位数。经由审判正式确认的被害者人数为80人，但恐怕有多达300人遇害，据伊利莎白本人所述甚至超过了600人。

伊利莎白虽被贬为罪犯，但事关皇亲国戚的颜面，因此不曾获判死刑。她被幽禁在窗户及门扉都被封死的密室内，3年半之后去世。据说为了显示伊利莎白原本该遭处刑，法官在幽禁她的城堡顶上建造了4座绞刑台。

伊利莎白有多么“吸血鬼”呢?

伊利莎白渴求血液的动机是美容。

巴托里家族中出现多名精神方面不太稳定的人物，她也展现出痛殴侍女的暴力倾向。根据传说，伊利莎白拿烛台殴打犯了小错的侍女，手上因此沾到侍女的血，当她擦去血迹时，发现肌肤似乎有变年轻的迹象。食髓知味的伊利莎白便号令部下召集领地的少女，成为榨取少女鲜血的吸血鬼。

伊利莎白的“伊利莎白”欣慰极度残忍，如下所述：

- 在少女身上打洞、切碎遗体榨出血液。
- 将收集自多位少女的血液倒入澡盆，以鲜血洗浴。
- 制作内侧有锐利尖刺的牢笼，将少女关进牢笼再吊在澡盆上方，使少女被刺伤流血，以滴落的鲜血进行“血之淋浴”。
- 命人在面前割破少女的动脉，直接沐浴在喷出的鲜血中。事先缝住少女的嘴，不让少女吵闹惨叫。

不知如此鲜血淋漓的生活对伊利莎白的美容及健康是否真有影响，但在事件曝光后，即使处于不见天日、无法洗浴或卫生排泄的恶劣环境中，50几岁的伊利莎白确实仍活了3年半之久。

铁处女

传说中，伊利莎白・巴托里为了榨取少女的鲜血，命令佣人们发明出各式各样的刑具。

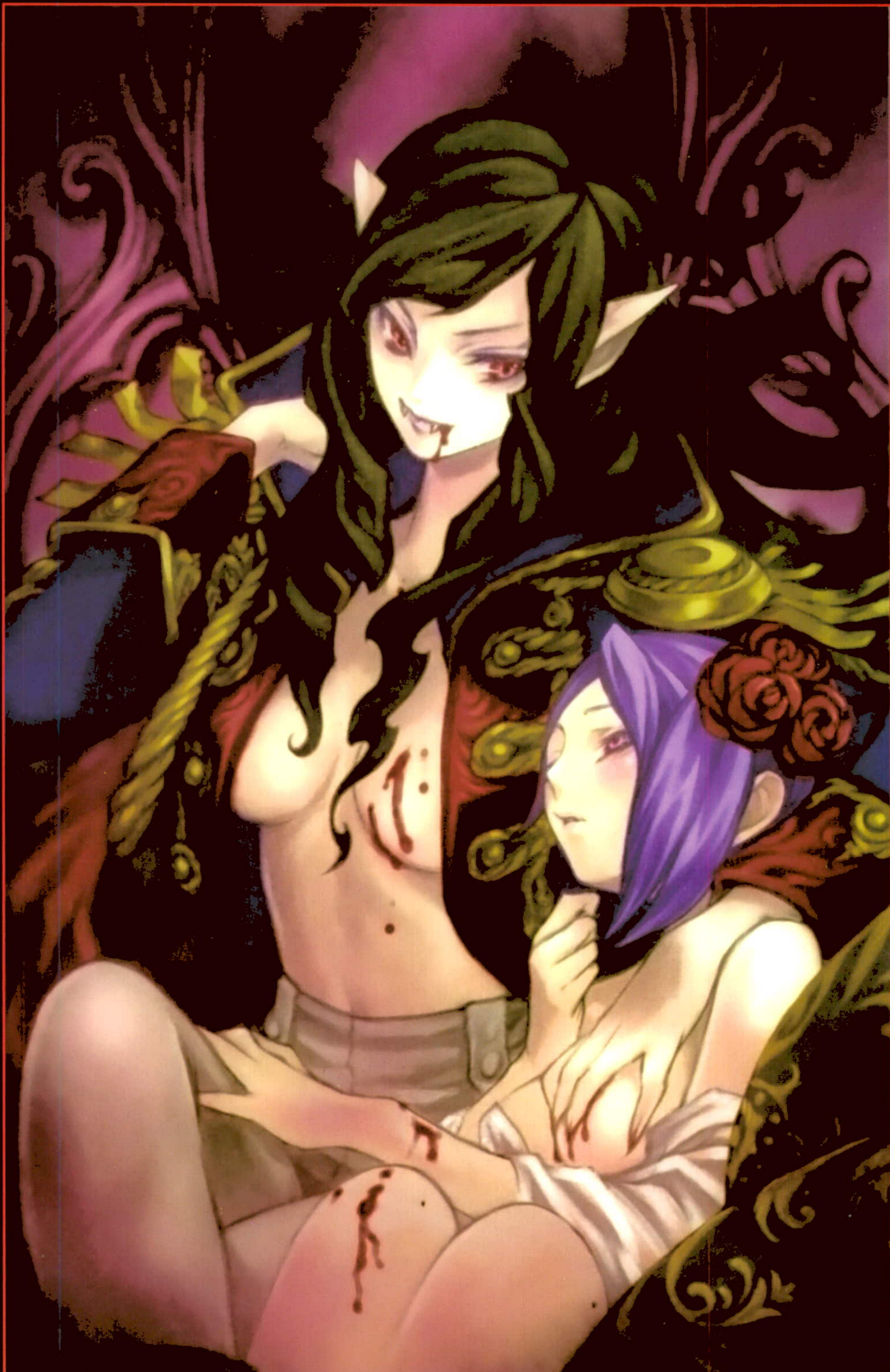
据闻为伊利莎白制作的各种刑具中，最著名的就是在钢铁制的筒状器具内侧钉上钉子，关上门即可刺穿筒中人类的“铁处女”。目前各地的博物馆均展示着各种创意十足的“铁处女”，但伊利莎白的原版器具似乎附有特殊装置，可使榨出的血液流进澡盆中。

不过铁处女直到19世纪的传闻中才与伊利莎白扯上关系，所以此说终究只是传说。

血液也无法治疗绝望

吉尔·德·莱斯

- 出卒年：1404 ~ 1440
- 出身地：布列塔尼（法国）
- 性别：男性



从英雄变成吸血鬼

圣女贞德是法国的英雄，她受到神的启示率领军队，赶走英国收复祖国失地。她是纯洁神圣的象征，在崇拜她的男性中，有一位日后被人称为吸血鬼的骑士，其名为吉尔·德·莱斯，曾经是人们口中的英雄。

吉尔·德·莱斯是法国的贵族，也是年仅 24 岁便登上军中最高阶级“元帅”的优秀军人。他身材高大、面貌英俊，原本是信仰虔诚且擅长武术的骑士典范。吉尔在英军攻打法国的“百年战争”中协助圣女贞德结束战争，因此有“救国英雄”之称。

然而贞德却被法国皇室抛弃，遭英军处死，此后吉尔的举止便逐渐趋向疯狂。战争结束，回到领地的吉尔开始做出各式各样的异常行为：

- 热衷于炼金术与黑魔法，挥金如土。
- 诱拐中意的少年，进行虐杀、吸血等行为。
- 绑架监禁与自己发生领地纠纷的神职人员。

罪行曝光之后，吉尔遭到严厉拷问及审判。认罪的吉尔获判绞首刑，因上述惨不忍睹的恶行而有“恶魔”之称。后来吸血鬼传说在东欧传开，人们从此称吉尔为“实际存在的吸血鬼”。

恶名昭彰而产生误解

法国诗人夏尔·佩罗的童话《蓝胡子》描述嫁给富翁蓝胡子的女性在家中发现前妻的遗体，遭到丈夫的追杀，因内容阴郁恐怖闻名于世。在这则作品发表当时，读者相信童话里的反派“蓝胡子”原型来自吉尔·德·莱斯。即使没有确凿的证据，但大家都如此联想，可见吸血鬼吉尔·德·莱斯的知名度有多高。

政府公认！有帝国认证的吸血鬼

彼得·普罗高约维奇

出卒年：？？？~1725
出身地：兰姆州奇西洛法村（塞尔维亚）
性别：男性



官方记录中的吸血鬼

吸血鬼是虚构的怪物，然而在东欧实际目睹吸血鬼的证词却是层出不穷，岂止如此，甚至还有统治该地的国家官方资料认证的吸血鬼。国家公认的著名吸血鬼有两名，其中一名叫做彼得·普罗高约维奇，是个平凡的农夫。

彼得·普罗高约维奇在1725年成为吸血鬼。此时电的存在尚未得到科学证明，法国大革命更是远在50年后，是一般民众刚开始接触科学及人权的近代化启蒙时期。

据村民们描述，彼得原本是在巴尔干半岛西部的塞尔维亚地区耕种度日的农夫，约在半个月前去世并下葬。埋葬后随即化为吸血鬼的彼得在深夜闯入民宅，一星期之内便攻击9名村民。遭受攻击的村民作证表示曾被彼得掐颈，但在24小时内就死亡，牺牲者中也包含彼得的儿子。

对于接连杀害村民的吸血鬼彼得，众人自然无法保持沉默，他们强硬地说服国家派来的官吏，挖开彼得的坟墓，确认他变成吸血鬼之后便破坏他的遗体。不过，报告书中并非记录自此之后村中是否仍有吸血鬼作乱。

“吸血鬼”的外观为何？

按照报告书的记载，众人挖开坟墓时，彼得的遗体已经过了两个月却毫无腐臭味，双眼睁开，仿佛熟睡般呼吸着。鼻子虽然比生前扁，毛发及指甲却继续长长，皮肤也汰旧换新，看起来甚至比生前更健康，嘴巴周围还沾着血迹。

村民们将木桩打进彼得的胸口，大量血液随即从他的双耳及口中喷出，并出现“凶暴的迹象”。这些特征都可以用现代医学做出合理的解释，然而凭当时的常识无法说明。这份报告书传遍全欧，成为吸血鬼风潮席卷欧洲的起点。



阿诺·帕奥勒

严禁带回吸血病

出卒年：？？？～1722

出身地：梅德维吉雅村（塞尔维亚）

性别：男性

军人及医师亲眼目睹的吸血鬼

萨尔维亚佣兵阿诺·帕奥勒与彼得·普罗高约维奇并列为最有名的“官方认证吸血鬼”。阿诺·帕奥勒成为吸血鬼的时期是1722年，比彼得早了3年，5年后的1727年，调查员完成呈给奥地利帝国的报告书。

彼得事件与帕奥勒事件的明显差异，是报告中对于帕奥勒事件作出纵观全貌的详尽解说，以及帕奥勒事件中除了帕奥勒本人以外另有其他人变成吸血鬼。相较于地方神职人员写出的彼得事件报告书，帕奥勒报告书的执笔乃是军人及军医。这份报告书由重视事实报告胜于宗教概念的军人，以及具备尖端科学知识的医生整理而成，透过报告书即可清晰了解吸血鬼帕奥勒等人身上发生的异变。

阿诺·帕奥勒的情况

详细记载帕奥勒事件的报告书《Visum et Repertum》，成书起因是巴尔干半岛西部塞尔维亚的梅德维吉雅村发生佣兵阿诺·帕奥勒化为吸血鬼杀害村民的案件，接获报告的军队遂派人前去调查。以下将以村民的证言为基础，讲解帕奥勒的特征及行动。

阿诺·帕奥勒是塞尔维亚籍的佣兵，回到梅德维吉雅村之后，帕奥勒时常提到自己当佣兵期间曾遭到吸血鬼攻击的故事，但他自述以吃下吸血鬼坟墓的泥土及喝血逃过吸血鬼的毒手。后来帕奥勒因干草货车事故丧命，埋葬在梅德维吉雅村，然而20～30天后，村中出现好几名“被帕奥勒攻击”的受害者，其中有4人死亡，据说帕奥勒还杀死了村民们饲养的家畜。

怀疑帕奥勒变成吸血鬼的村民们挖开帕奥勒的坟墓一探究竟，于是发现死后40天的帕奥勒遗体没有任何腐烂迹象，并且从眼鼻耳口流出鲜血，棺木里也沾满血迹，此外帕奥勒手脚的皮肤及指甲都剥落换新。村民们将木桩打进帕奥勒的心脏，帕奥勒便发出痛苦的呻吟声，全身喷出鲜血……以上是在场村民们的证言。

后来人们火葬了帕奥勒的遗体，并将灰烬洒进河中。被帕奥勒杀死的4人也经由同样的处理，但事件并未到此结束。

过了5年仍未结束的大事件

吸血鬼阿诺·帕奥勒遭消灭的5年后，梅德维吉雅村再度遭受原因不明的传染病袭击，3个月之间就有17个人去世，情况相当凄惨。此事件是5年前消灭的吸血鬼帕奥勒事件后遗症之说甚嚣尘上，导致人心惶惶，于是通知塞尔维亚的奥地利帝国派出3名军医及两名军官组成调查队，前往梅德维吉雅村。

据村民们叙述，17人中最先死去的女性似乎吃了5年前遭奥帕勒杀死的家畜的肉，因此村民认为村中的大量死亡是新诞生的吸血鬼干的好事。

听闻这则消息的军医们挖开了17名死者的墓，解剖尸体，对牺牲者是否真的化为吸血鬼进行调查及记录。这些记录出自多名军医之手，所以可信度很高，成为日后研究吸血鬼文化时的重要文献。

报告书记载17人中有12人的遗体在死后超过1个半月仍不腐败，皮肤光泽有弹性，长出新的指甲，内脏状态也十分健康。再者12具遗体中，大部分在肺及胃部都积蓄着大量血液。军医们断定上述现象是“化为吸血鬼的状态”。

除上述案例之外，报告书中也仔细生动地记载着遗体的状态。3名军医判定为吸血鬼的遗体遭当地吉普赛人斩首，和帕奥勒一样火葬处理，再把灰烬洒进河中。至此吸血鬼阿诺·帕奥勒的事件终于落幕，详尽的报告书在欧洲知识分子之间成为注目的焦点。

蒙受不白之冤，女巫兼吸血鬼 克拉拉·盖斯勒琳

- 出卒年：？？？～1597
- 出身地：德国
- 性别：女性



与恶魔订契约，成为吸血鬼的女性

在丰臣家与德川家征战不休的16世纪末，一场制裁可怕吸血鬼的审判在德国上演。被捕的老妇名为克拉拉·盖斯勒琳。

审判记录描述克拉拉因涉嫌“与3名恶魔订下契约，又挖开数座坟墓吸食遗体的血，吃遗体的肉”而被捕。侦讯中问出令人不寒而栗的事实，她曾和远超过3名的数不尽恶魔发生关系，在过去40年间杀害了多达250人作为活祭品，还生下17名恶魔之子，并自己吃下所有孩子的肉，喝干所有孩子的血。此外，她还运用恶魔之力，获得变身成猫狗、蚯蚓、跳蚤、水蛭等动物的能力。

即便程度不及“史实吸血鬼”之首伊丽莎白·巴托里，但其罪行仍令人发指。想当然，法官认定克拉拉有罪，判她死刑。

自白的真相

克拉拉·盖斯勒琳真的是吸血鬼吗？当然不可能。其实这场“审判”属于虐杀无数无辜者、恶名昭彰的“女巫审判”。

仔细审视审判记录，便能发现克拉拉起初完全否认犯罪，然而随着残酷的拷问，她被迫做出“犯罪事实”的“自白”。拷问结束之后，克拉拉再度坚持自己是无辜的，但更加残忍的拷问随即施加在她的身上，强迫她做出更夸张的自白。此时克拉拉遭受的拷问内容包括以钳子夹碎手指、用重石压在身上的“石抱”等有致命之虞的酷刑，导致克拉拉多次失去意识。

克拉拉被迫做出“吸了人血”这类吸血鬼型的自白，是由于在当时的德国及东欧，吸血鬼及女巫之间尚未出现明确的区别。无论她是吸血鬼还是女巫，对审判者而言都无所谓。

长途旅行的诀窍是加了土的鞋子

圣日耳曼伯爵



出卒年：？？？～1784

出身地：不明

性别：男性

代表欧洲的神秘人物

活跃于18世纪欧洲的神秘人物“圣日耳曼伯爵”，在1978年的小说里首度被赋予吸血鬼的角色，是“实际存在的吸血鬼”中历史短浅的新进人物。然而他的经历成谜，生涯笼罩着神秘的气氛，在世期间竟没出现他是吸血鬼的风声，反而令人感到不可思议。

圣日耳曼伯爵是个黑眼黑发、年龄不详的男性。看来是个气质猥琐的瘦小男子，不过服装豪华得即使进宫也不致失礼，又以昂贵的宝石作为装饰，打扮得仿佛出自豪门。此外，他具备范围广泛的知识，在医学、音乐、美术及炼金术上都有素养，并拥有巧妙的话术及语言能力，会说英语、法语、阿拉伯语及中文等十国语言，据说他受到法王路易十五世的赏识，曾昂首阔步于欧洲宫廷中。

无人知晓这位圣日耳曼伯爵的来历，无论是出身、成长过程或经历、背景皆成谜，就连圣日耳曼之名，他本人也光明正大地声称是“假名”，可见其真实身份有多么扑朔迷离。在圣日耳曼活跃最久的法国宫廷里，有小道消息指出他出身于东欧国家匈牙利，也有说法主张他是西班牙皇后与情夫生下的私生子。

为何像圣日耳曼这般“可疑”的人物能隐瞒经历，周旋于欧洲宫廷中？最知名的推论是“因为圣日耳曼是间谍”。最多人支持的说法主张他是德国间谍，为了刺探法国的动向而多半在法国宫廷活动，但也有主张他是法国间谍的相反说法，更有他是双重间谍直说，使人摸不着头脑。

然而有一点可以肯定，就是圣日耳曼是所谓“秘密结社”的成员，但无从得知在“玫瑰十字会”及“光明会”等无数秘密结社中，圣日耳曼属于哪个组织。

围绕着圣日耳曼的几则传说

圣日耳曼光是经历就充满谜团，但有关他的神奇传闻并不止于此，甚至有传说主张他已经活了好几千年，拥有不老不死之身，在他在世期间，上流阶级的人们似乎也相信此说。圣日耳曼伯爵活跃的时期距离活生生吸血鬼阿诺·帕奥勒报告成书的1727年只过了近50年，倘若圣日耳曼在吸血鬼传说的发源地巴尔干半岛活动，想必会被人们视为是吸血鬼吧。

据圣日耳曼的自述，他因服下“不老不死的灵药”而永葆青春，想死也死不了，而且灵药之力使圣日耳曼无须进食也能维持生命。实际上，至少没人见到过他公开进食。

除了不老不死之外，还有好几则超自然的轶闻叙述他“拥有制造宝石的能力”、“能除去宝石上的刮痕”。这些圣日耳曼传说大多来自他在政治上的敌对势力，为了制造圣日耳曼“可疑”的形象，令他失势而广为散布谣言，但圣日耳曼本人对这些传闻不置可否，反而替圣日耳曼传说增添了不少说服力。

于是圣日耳曼成了吸血鬼

时间进入近代，将具备“不死之身”传说的圣日耳曼描写成“吸血鬼”的作品问世，就是美国作家翠西亚·奎恩·雅伯的小说《Hotel Transylvania》。

1978年发表的这部小说里，圣日耳曼是拥有不可思议力量的古代吸血鬼，不老不死，自女性身上摄取少量血液之后，便以神奇浪漫的能力回礼。再者，为了克服“吸血鬼必须睡在出身地的土上”这项弱点，他想出了十分聪明的解决法：事先将故乡的土放进鞋跟里，使得自己白天也能外出，并且可以进行远离故乡的长途旅行。

《Hotel Transylvania》以1743年的巴黎为舞台，故事内容叙述圣日耳曼奋战对抗恶魔教徒组织，将圣日耳曼描绘得像是冒险剧的英雄。后来雅伯又发表了好几部同样是以圣日耳曼为主角的小说，令这位新时代的吸血鬼形象逐渐得以饱满完善。

伊莲诺拉·艾蜜莉亚

死于“吸血鬼病”的“女巫”

出卒年：1681～1741
出身地：奥地利
性别：女性



为求子而仰赖巫术的公爵夫人

不光是彼得·普罗高约维奇这类庶民会化为吸血鬼，在东欧国家奥地利，名为“伊莲诺拉·艾蜜莉亚”的贵族女性在记录中也因患吸血鬼怪病而死。

伊莲诺拉嫁进贵族中最高阶级的公爵家，是一位地位崇高的女性，对过着富裕生活的她来说，最大的烦恼就是迟迟生不出继承家业的儿子。苦恼到最后，她依靠的竟是“喝狼奶就能得子”这类背德的迷信偏方。当时人们认为狼是“恶魔的同伴”，因此喝狼奶等同于寻求恶魔的协助，乃是被贬为女巫也不过分的罪行。

41岁时，伊莲诺拉的努力获得回报，她以41岁的高龄生下了儿子。41岁即使在现代也属于危险的高龄产妇，在医疗技术不发达的18世纪更是不可能的任务，所以人们开始谣传“伊莲诺拉铁定是用了什么巫术”。丈夫死后，丈夫的亲属更表示“不能把继承人交给会施展巫术的女性”，把儿子从她身边带走。

同时失去丈夫及儿子的伊莲诺拉悲痛欲绝，终日闭门不出，不久就病倒了。医师们查不出伊莲诺拉生病的原因，诊断她“因为使用巫术遭到报应，患上死后将化为吸血鬼的疾病”。后来伊莲诺拉一病不起，在60岁时去世。

死后仍孤身只影

伊莲诺拉死后遗体遭到解剖。当时解剖只对罪犯施行，一般不可能会对贵族一提进行解剖。

据推测，这场解剖是冠上解剖之名的“消灭吸血鬼”，为了防止她化为吸血鬼复活而处理其遗体，同时也为了避免“家族中出现吸血鬼”这般丑闻，在记录上记载为“解剖”。

伊莲诺拉的遗体无法安置在公爵家的墓地，而是被孤单埋葬在遥远城镇的教会中。棺木上堆积着层层石块与沙土，严密地封死墓穴，使伊莲诺拉即使成为吸血鬼也无法苏醒。在孤独中去世的伊莲诺拉，死后仍无法摆脱孤单苦境。

布雷斯劳吸血鬼

自杀就会变成吸血鬼哦！



出处：《An antidote against atheism》
作者：亨利·莫尔/1655年 英国
出身地：布雷斯劳（波兰）
性别：男性

在大城市引起恐慌的吸血鬼

1591年，略早于伯爵夫人伊丽莎白召开鲜血盛宴的时期，在德国东侧邻国波兰也出现过吸血鬼。这名在波兰西南方城市布雷斯劳现身的吸血鬼统称为“布雷斯劳的鞋匠”，无从得知他确切的本名，相传他叫做“凡利基伍斯”。据英国神学家亨利·莫尔在《An antidote against atheism》中的记述，布雷斯劳的鞋匠死后不久便不分昼夜出现在人前，样貌与生前并无两样。

复活的鞋匠只会做些无关紧要的坏事，比如制造噪音吵醒睡着的人，或是压在别人身上，但使得布雷斯劳市民们大为恐慌，严重影响到市民的日常生活。重视此事的布雷斯劳市议会挖出鞋匠的遗体，以“派人监视”、“暴露在绞刑架下”等方法阻止他，却都没有作用，反而使吸血鬼的行为更加变本加厉，开始勒住人们的脖子，或是在人前作乱大闹。

到最后，人们砍断鞋匠遗体的脖子及四肢再火葬，然后把灰烬及骸骨装进袋子里丢进河中，至此吸血鬼鞋匠终于消失。

自杀者是“叛教者”

人们相信鞋匠“变成吸血鬼”的理由，在于他是自杀者。

基督教徒认为人类的生命是神赋予的尊贵之物，自绝生命等同于背叛神，因此教会不愿替自杀者举办正式的葬礼，这堆基督教徒而言是天大的耻辱。于是企图守护家族名誉的鞋匠之妻湮灭了丈夫自杀的证据，宣称他死于脑中风，举办了正式的葬礼。

然而古代东欧人相信自杀者的遗体会化为吸血鬼，为防范死者吸血鬼化，必须事先施行必要措施，但下葬方式如同普通死者的鞋匠并未接受这类防止吸血鬼化的措施。

鞋匠死后，布雷斯劳街头巷尾流传着“鞋匠死于自杀”的传闻。鞋匠身为自杀者却经由普通葬礼下葬，显然未曾接受防范吸血鬼化的措施，导致民众唯恐“不久后鞋匠就会变成吸血鬼”，因此误认自己“亲眼看见了”原本不存在的吸血鬼。

最萌手机娘·前篇

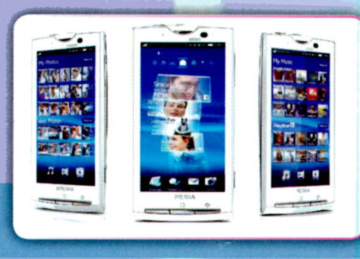
SMART PHONE GIRL

WONDERFUL RELATION BETWEEN A SMART PHONE AND A GIRL

前言

POP可说是日本萌系画师界首屈一指的大师，他笔下的少女们萌得360度无死角，相信不少读者都是他的死忠粉丝吧？提到POP，就不得不提到他的一大兴趣——拟人化。早先POP就曾经创作过飞机航线娘、食物娘等萌图，今年又以手机萌娘入侵粉丝们的视野。从本期开始，小编将分两期的形式将POP创作的全部手机娘带给大家，让大家一边欣赏美味可口的美少女一边通过POP的吐槽了解到这些智能手机的基本优劣。备不住在看完之后，你也会产生想要购买其中一款的冲动呢！





Xperia SO-01B

被看做日本智能机标志的个性化手机

虽然硬件不对应多点触控，却通过软件实现了这种功能实在是了不起，但是因为内存太小的缘故，总给人一种微妙的迟钝感。照相和屏幕效果也没有大家说的那么好。看上去很沉，质量非常一般。播放音乐的效果不错，但是把它当做walkman总感觉怪怪的……现在使用这款手机的人恐怕已经不多了吧，不过作为早期的智能机还是很有感觉的。

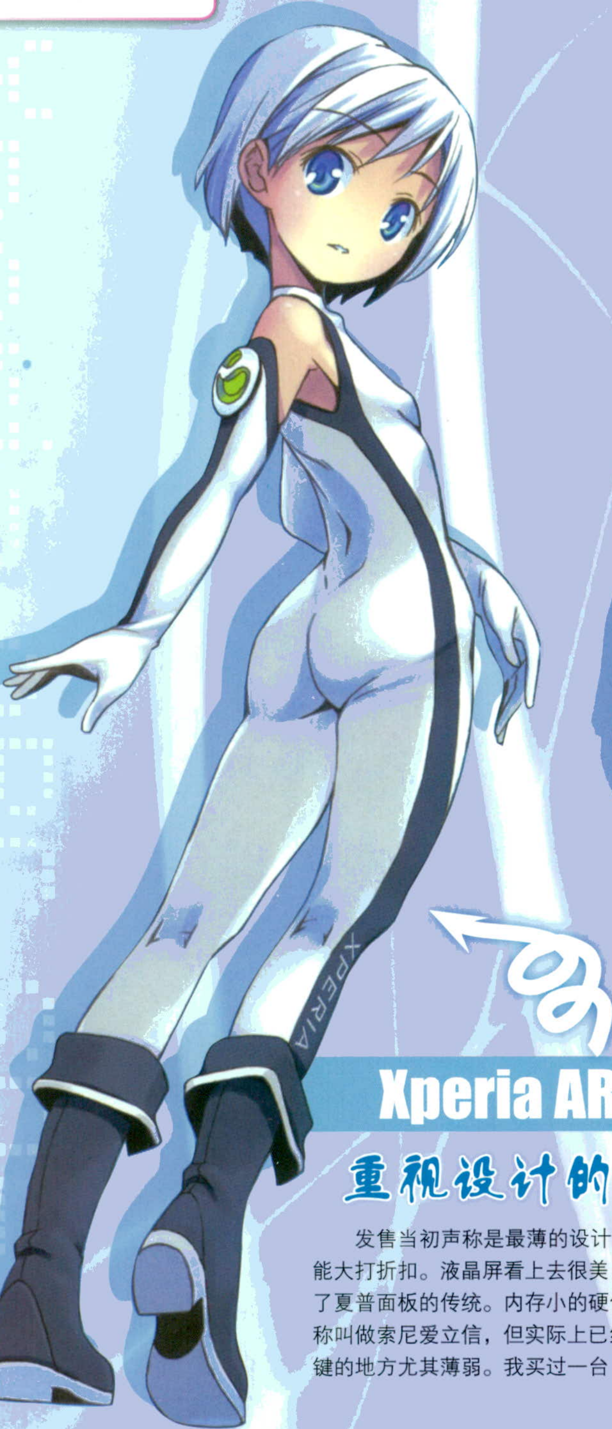
Galaxy S II SC-02C



名不副实

几乎每一本提到智能机的杂志上面都会有很多写手和评论家对这款手机赞不绝口。实际上这款手机也的确性能优越，显示谷歌地图时候的流畅速度和液晶画面的显示效果都很令人惊叹。但漂亮归漂亮……这手机的颜色实在是偏差的太厉害了。要说对画面还原度最高的还是夏普液晶屏。另外对于初次接触智能机的人来说，这款手机的操作界面稍显复杂，最友好的莫过于 HTC 的智能机。



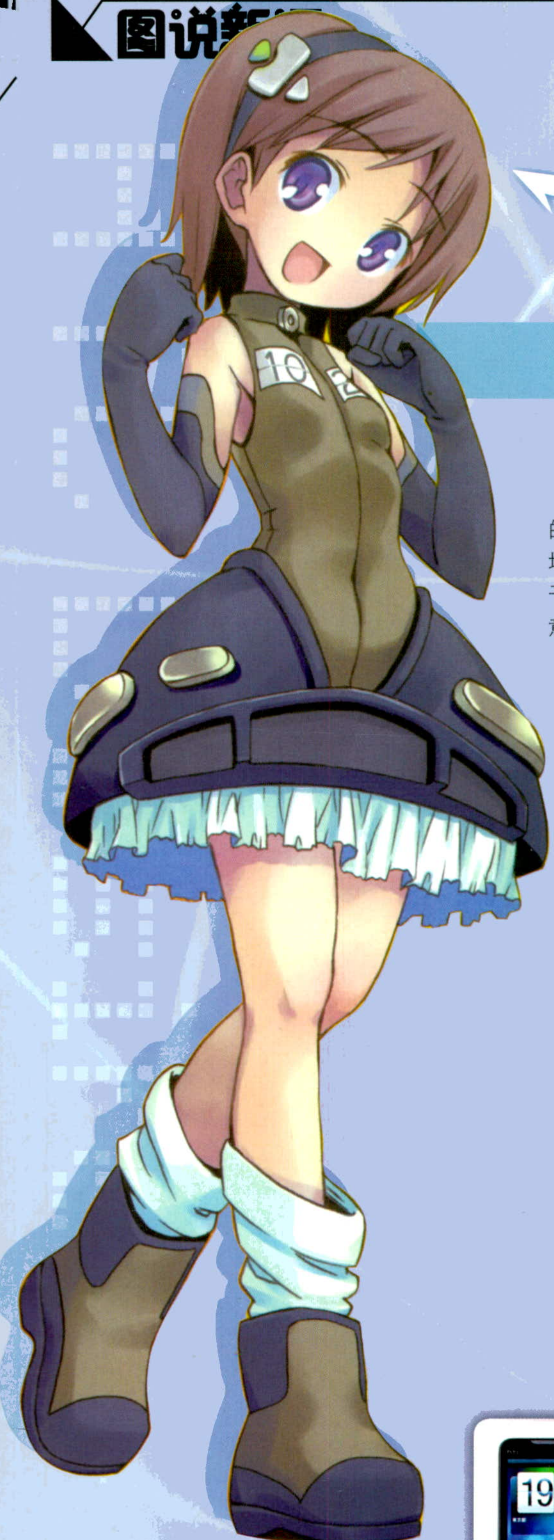


Xperia ARC SO-01C



重视设计的全球标准款

发售当初声称是最薄的设计，但很快就被 N-04C 超越，安卓 2.3 的系统也很快被淘汰使其高端的性能大打折扣。液晶屏看上去很美，但坦白的说在对比度和颜色的再现上有很多不足之处，这一点倒是秉承了夏普面板的传统。内存小的硬伤依然存在，导致操作拖慢的现象时有产生。在整体设计上来看，虽然名称叫做索尼爱立信，但实际上已经完全偏向于索尼的设计理念——全是高规格的硬件却都派不上用场，关键的地方尤其薄弱。我买过一台 BRAVIA 的液晶电视，当时的感觉就跟这款手机一模一样。





HTC Desire

畅销全世界的著名品牌

这是一款和 Xperia SO-01B 同样属于早期阶段的智能机，从外观和规格上都能够看出古老的痕迹。但是这款手机却充分发挥了 HTC 良好的操作体验，即便规格配置较低，仍然能够流畅地运行程序，另外可以自己设置主页的功能更是连苹果手机都做不到的。不过 HTC 的优点就在于其良好的用户体验，一旦修改了主页之后这种有点也随之消失，所以这个功能好像没有什么意义……





HTC EVO Wimax ISW11HT

跨时代的行业标准

最早配备了 4G 通话功能的手机。但除此之外这款手机再也没有什么引人注目的地方。其记录个人信息的功能可能在美国的用处比较广，但是在日本和中国却派不上什么用场。这款手机同样使用的是 HTC 独特的用户界面，操作简单方便的同时也可以使用低规格的硬件实现流畅的运行。液晶面板似乎是用的是索尼的产品，感觉和 Xperia 非常相似，对比度很高，画面很漂亮，但是颜色的表现有偏差。





PRO serise HT-03A

个性化机能十分丰富的初代手机

PRO serise 为 DOCOMO 推出的第一部搭载安卓系统的智能机就是这个 HT-03A。当时的日本对安卓系统还不是非常了解，以提到智能机就是 WindowsMobile。当时推出的这款手机在现在看来是相当寒酸，滚珠的设计现在已经完全看不到了。因为机体很小所以屏幕也很小，称不上漂亮。不过通过这台机器我们可以清楚地看到智能机进化的速度之快令人感慨。

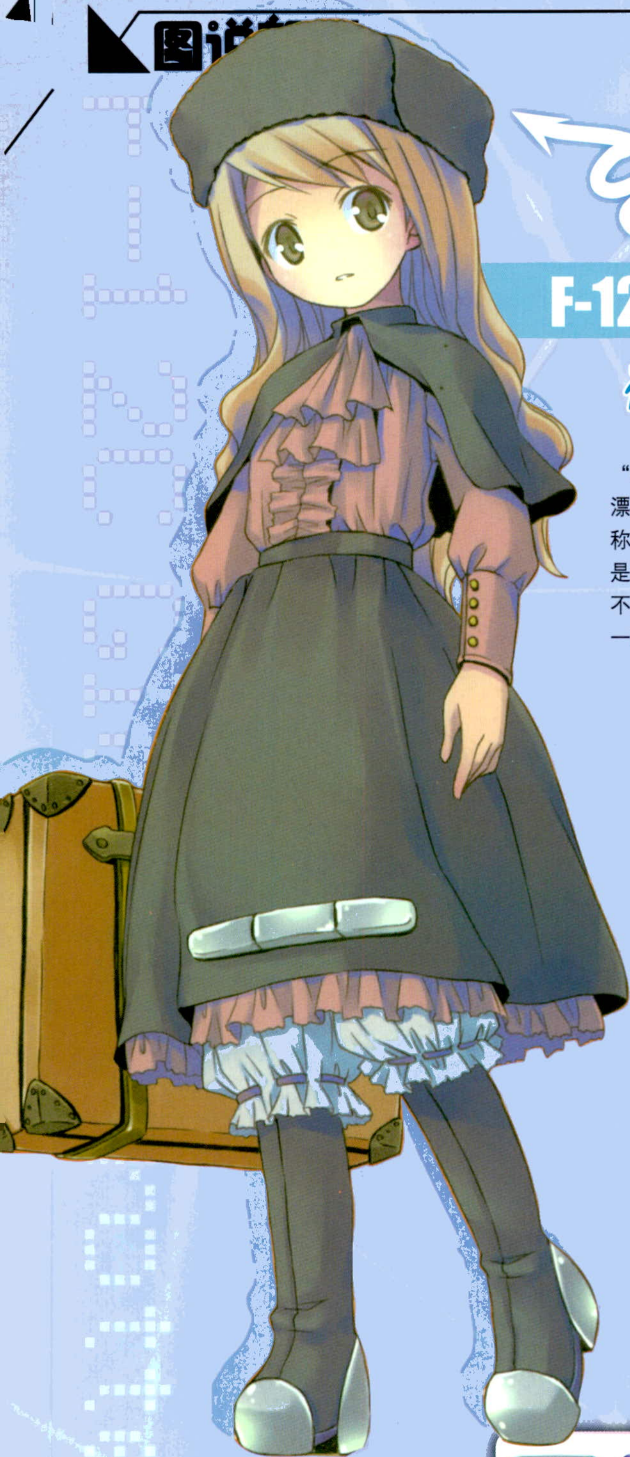




REGZA Phone T-01C

传说的神器

这台手机在销售当初宣称拥有最高的硬件性能，同时还具有防水功能。结果在电车上看到拿这款手机的人大部分都是女性，一定是听说防水才买的吧（好微妙……）。不过实际上防水性能好像只是一个噱头，因为有人在洗澡的时候使用这款手机发现触摸屏没反应了。这款手机的硬件性能确实不俗，高解析度的屏幕……看上去模模糊糊的还有红线。可能模糊只是我看到那台机器的毛病，但红线就完全看不懂了。我是只在商店里试用过这款传说中的神机，不知道今后还会出现怎样的传说。



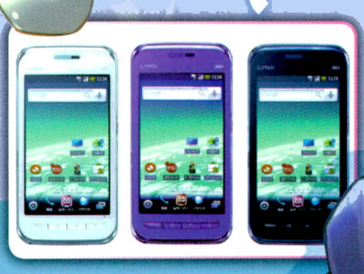


F-12C Globe-Trotter

遗憾的美人

富士通最早推出的安卓系统手机就是这款 F-12C。因为目标消费群体是女性，因此这款“Globe-Trotter”设计的非常小巧用来适应女性的手掌。这款机器实际看上去也确实做的很漂亮，就是很少看到有人使用它。不管是大街上还是电车中，基本看不到有女性使用那些声称专为“女性”准备的智能机，到是男性用户更多一些……这款手机的界面比较亲切，即便是没有接触过智能机的人应该也可以轻易上手，不过我也只是简单地试用过几次，所以了解不太多。从个人的角度来说我还是比较推荐这款手机的，因为可以充分享受智能机的乐趣之一既更换机壳作为装饰。





LYNX 3D SH-03C

日系手机代表之作

这款手机最大的特点就是裸眼 3D 的技能！
但是完全用不上。
当然还有红外线功能！
还是完全用不上。
一定能够对你产生帮助的应用程序满载！
只是占内存而已。
……………………为什么会变成这样！？

厂商粘贴在液晶面板上防止玻璃飞散的贴纸影响了触摸的手感，拍照功能和照片润色功能一如既往地不给力。唯一令人感到欣慰的就是这次的用户界面比较友好。比 Xperia 系列使用起来更加容易。顺便说一句我现在使用最多的就是这款手机。



IS03



毫无续航力

IS03 最大的问题就是电池容量太小，待机时间太短。尤其是用这款手机玩游戏的时候，你会发现电量以惊人的速度消耗。而且让人看不懂的还有画面的解析度，一般的手机只有 800*480，这款手机虽然达到了 960*640 的高解析度，画面却糟糕的一塌糊涂。系统内存少得可怜，唯一值得称赞的地方就是音乐播放功能十分方便，而且音质十分优秀。

LYNX 3D SH-03C



电话？装饰过头了吧！升级？那是什么能吃吗……

这个被称为眼镜盒的电话采用了安卓 1.6 的系统。不过实际上这台机器当时是连 1.6 系统也无法对应的，不过在厂家的不懈努力下终于通过个性化的设计将不可能变为可能。

但是……

这种个性化改造的结果就是导致这台机器的系统非常难以升级。最终厂商不得不放弃了这款手机，真是太可怜了。

不过抛开无法升级的系统来看，这台机器还有两个非常致命的缺点。一个是电话功能，因为设计的初衷是用这台机器进行数据通信，所以电话仅仅是附属功能而已，导致这台机器的样子十分滑稽，造型胜过现在的三星笔记本电话。另一个缺点就是这台机器的内存太小，运行速度极慢，电池还只有一块。



IS05



被埋没的优秀手机

简单说，这台机器弥补了 IS03 的电池续航与屏幕性能问题，并且更加轻薄小巧。虽然画面变小了，但是使用起来的感觉却非常的好。画面的运行十分流畅，娇小的机身拿在手里……有点沉重。这款机器的系统版本已经升级到安卓 2.3，机身设计也很可爱。总体来说还算是比较令人满意的一款机器。





LYNX 3D SH-03C

没有特点就是最大的特点

机身尺寸不大不小，操作系统采用当时十分标准的安卓 2.2，CPU 也并非高性能，解析度十分普通，3D 和 4G 等功能都没有，是一款非常普通的机器。但就是这样一款看上去毫无特点的机器，使用起来却非常方便，那些用不上的程序的多余的软件都非常少。整体的流畅性甚至比 HTC 都要更上一个档次。简单朴素的机器反倒更加让人喜欢吧。





iPhone 【all ver.】

带苹果标志的什么都好！

使用苹果手机的人是真正理解了智能机的意义才购买的吗？还是仅仅为了跟风才买的呢？我曾经听一个朋友这样说“虽然没用过安卓，不过那不是盗版苹果的系统吗？”虽然我也不打算否定他，但其实苹果系统最早也是塞班……啊，算了我什么也没说。苹果确实非常好，没有可以吐槽的地方，不管是界面还是屏幕都已经达到极致。如果说苹果是迪斯尼乐园可以充分享受其中的乐趣和餐厅的美味，那么安卓就是野营，管他好不好吃呢总之享受自己动手的乐趣，啊，忽然下雨了！而 WindowsPhone 就是……生存！感受生死一线的刺激！猎物（NOKIA）……猎物（NOKIA）在哪里？



WindowsPhone IS12T



未来拭目以待！

很多人认为 WindowsPhone7 就是 Windows7。其实这是完全不同的，WindowsPhone7 是专门为智能机开发的系统，与电脑用的 Windows7 基本上没有互换性。以前的 WindowsPhone 的操作系统是 WindowsMobile6.0，所以现在的新系统被称为 WindowsPhone7。至于 WindowsPhone7.5 被取了一个代号叫做“芒果”，大概是因为芒果比苹果更好吃吧！虽然曾经的 WindowsMobile 系统遭遇了非常沉重的打击，但是 WindowsPhone 未来的发展仍然值得我们一起拭目以待！

萌帝军事大讲堂



什么是突击步枪?

但凡是有美军士兵登场的电影和影像作品甚至游戏中，几乎一定会出现M16、M4卡宾这些突击步枪的身影。因为M16和M4卡宾是美军步兵的主力武器，所以出现也是理所当然的。不仅美军，现代世界各国军队都将突击步枪作为步兵用的主力武器。那么，究竟什么是突击步枪呢？为什么各国军方都将突击步枪作为主力武器呢？在本文中我们将为大家解读突击步枪的定义以及突击步枪的发展轨迹。

“突击步枪”并没有明确的定义

所谓突击步枪，一般都要满足下面三个条件。

1、和步兵传统使用的步枪相比更轻便小巧。

2、和步兵传统使用的步枪相比子弹威力更低。

3、能够进行全自动与半自动射击。

不过这只是非常笼统的定义。比如说“轻便小巧”究竟具体是全长多少cm到多少cm呢？“威力更低”又具体是多大威力呢？这些在全世界范围内都没有一个明确的定义。事实上枪械的规格分类本身就是很模糊的。

因为在现代世界有很多国家和地区都将具有上述特征的步枪作为步兵的主力武器，所以我们可以把这些现代士兵们使用的步枪统称为“突击步枪”。

突击步枪概念的诞生

那么，为什么拥有上述特征的枪械会成为军用步枪的主流呢？

最早在19世纪后半段，战场上就出现了全自动的枪械。不过那是一种带车轮底架或三脚架的大家伙。虽然随着技术的不断进步，这种枪械被逐渐改良成更加小巧轻便还可以进行“全自动射击”的实用化枪械，但是对于步兵占大多数的军队来说，使用这种全自动枪械进行射击面临着一个非常严峻的问题，那就是射击的威力。

在步枪作为战场主要武器的时代，其威力几乎接近普通人类所能够使用的极限。因为是主力武器，所以必须要拥有尽可能长的射程。如果在保持威力的前提下进行全自动射击的话，就会出现巨大的反作用力以及枪口抬高的情况，除了兰博那样的选手，一般的士兵难以驾驭这样的武器。

伴随着时代的进步，车辆、飞机以及通信技术的发展使得远距离战斗可以通过炮兵与空军进行支援，加之能够进行高威力自动射击的“机关枪”也开始朝着小型化的方向发展，使得一般士兵使用的枪械不在需要那么远的射程。

几乎就在同一时期，因为社会形势的变化导致战争环境从开阔的荒野与山岳地带转移到了丛林等视野恶劣的地区。因为上述这些原因综合到一起，使得步兵的战斗距离进一步缩短，“低威力但能够进行全自动射击的枪械”开始体现出其存在价值。在这一时代出现的几种步枪都在战场上发挥了强大的威力，后来人们就将具有这种特征的步枪统称为“突击步枪”了。

突击步枪的优点

一般来说突击步枪的有效射程在550m左右。而到第二次世界大战为止的步兵们所使用的步枪与现在的突击步枪相比，因为采用的是威力更大的子弹，所以射程能够达到900~1000m。在威力和射程上都不如过去的主力步枪，为什么还会成为现代战争中步兵装备的主流呢？

正如前文所说，其中最大的原因之一就是远距离攻击被泛用性更强的机关枪和炮兵以及空军支援所取代。与其让每一位步兵都携带沉重而难以操作的高威力武器，不如干脆将远距离攻击交给那些专业人士，而让普通步兵使用那些在近距离能够发挥强大威力的武器。

既然使用的子弹威力不必太大，那么子弹的大小和重量也都可以相应地减小。另外因为枪械本身也比以前更加小巧轻便，这样步兵所能够携带的其他物资就更多，这也就意味着“每一位士兵所能够携带的子弹增加了”。而在战场之上子弹是最重要的资源之一，在同样负重的情况下，更多的子弹意味着更强大的战斗能力，其优点是不言而喻的。

轻便小巧的枪械与低威力的子弹使突击步枪在射击时反作用力很小，任何人都可以轻松地使用。在进入狭窄的空间中之时可以发挥很强的压制能力，在开阔的场所也可以灵活地利用有效射程……这些泛用性正是突击步枪最大的优点，包括美军在内的各国军队之所以将突击步枪作为步兵的主力武器就是出于上述原因。

突击步枪篇

M16 从越南到伊朗再到阿富汗——最能够代表美军的突击步枪

M16成为美军标配武装的经过

在朝鲜战争之中，美军面对蜂拥而来的敌军士兵才深刻地认识到半自动的M1格兰特子弹太少，而M1卡宾的威力又太弱。于是在1950年代美国开始选拔比M1卡宾威力更强，比M1格兰特连射数更高的步枪，并且最终采用了M1格兰特的20连发改进型M14。但是当美军陷入越南战争的时候，在视野恶劣空气潮湿的丛林之中，M14的缺点开始爆发出来。由于M14使用的是7.62mm的子弹，所以在进行全自动射击的时候枪口的弹跳十分严重，一般的士兵根本难以驾驭。威力与射程上的长处也因为雨林环境而难以发挥出来。木制的枪托甚至在潮湿的空气中粗航线膨胀断裂的情况。

在这种环境下，一款叫做“AR-15”的步枪引起了人们的关注。这款步枪是一家名叫ArmaLite的公司为了之前提到过的选拔实验而开发的，但是最终并没有被采用。虽然这款步枪使用了之前在枪械上从没用过的塑料、玻璃纤维、铝合金等在飞机上使用的轻便素材，但是倾向于保守的美国陆军却无法接受这种先进的思想，与这款优秀的步枪失之交臂。

一般来说不管在任何国家，空军都比陆军在思想上更为先进也更加灵活。美国空军很早就注意到了AR-15的优点，并且购买了许多面向民间销售的枪械作为基地防御武器使用。小巧轻便威力足够的AR-15很快便得到了一致的好评，美国空军授予其“M16”的名称，单独采购了8500支装备士兵。

另一方面，陆军也拿到了少数的AR-15由军事顾问团队进行测试。因为小巧轻便可以在丛林中保持良好的机动性，塑料制作的枪托也不会因为潮湿的空气而开裂变形。军事顾问团队给出了“最适宜在丛林中作战”的结论，终于迫使保守的陆军改变了之前的决定。

就这样，美国国防部做出了将AR-15全面装备陆海空三军的决定。接到命令后，各军将AR-15命名为M16装备给士兵，并且根据需要进行了相应的改装。



插画/BLADE

在护手处搭载了R.A.S的M16A4是美国海军陆战队的主力武器。通过在护手处悬挂各种武装，能够应对新时代战争的各种突发状况。这次描绘的是手持M16A4，身穿沙漠迷彩的猫耳娘。

M4/M4A1卡宾 通过悬挂系统延长了服役年限的美国陆军标配突击步枪

插画/ふゆの春秋

封面的女孩子手持的武器就是 M4 卡宾，上面还搭载了 AN/PEQ-15 镭射瞄准镜。本页的卡宾搭载的是 MP 公司生产的标准标准器。

“卡宾=骑兵枪”这句话中所包含的意义

“卡宾”直译过来就是“骑兵枪”。所谓骑兵就是骑马作战的士兵，所以与普通步兵所使用的步枪相比，骑兵枪需要缩短枪管和枪托的长度以适应骑马作战的需要。

在使用枪械作战的现代战争之前，骑兵就在战场上扮演着十分重要的角色。因为具有极强的机动力与突击能力，因此经常作为决定战斗胜负的关键一击。因为骑兵的开销很大，而且除了那些特殊情况（比如游牧民族），在和平年代培养骑手是非常困难的事情，所以在过去骑兵都是由贵族和统治者阶级的子弟构成的。身处特别阶级的人还在战争中发挥着重要的作用，特别是与中世纪欧洲的价值观具有高度的统一，所以骑士阶级一直是被人们尊敬和敬畏的对象。

但是当枪械出现在战场上之后，骑兵的优势地位逐渐消失。尤其在进入 19 世纪后半段之后，因为机关枪的普及使得骑兵不在被作为进攻的主要力量，而更多地被应用在传令、侦查以及运输等其他方面。

虽然不再是战场上的主角,但是“骑兵”和“骑兵枪”的名称却仍然保留了下来。现在对使用车辆和飞机的部队仍然称为“骑兵队”。那些比普通的步枪更加短小精悍的枪械也被称为卡宾（骑兵枪）而广泛流传开来。



专门面向特殊用途的卡宾

枪械的基本工作原理就是通过火药燃烧时产生的巨大压力，使质量体（子弹）产生加速并且从枪管之中射出。由于枪管的强度和化学特性，导致最大压力有一个上限值，因此子弹的速度在很大程度上是由枪管的长度决定的。枪管越长子弹的速度越快，射程和威力也就越大。而卡宾与普通的步枪相比枪管短了很多，所以在射击性能上也稍逊一筹。

不过即便牺牲了威力和射程，仍然有需要使用到短枪的情况。比如进入丛林深处，在敌阵旁边进行侦查或营救等特殊作战任务的时候。在越南战争期间，特种部队就使用了大量原本就很轻便小巧的 AR-15 改装的短枪。

正如 M16A1 为了对应子弹的变更而可以升级为 M16A2 一样，卡宾也同样能够进行改装。新型卡宾根据实战的需要进行了多种改装，大大地延长了该系列的使用寿命。

M4 Commando 比M4卡宾更短的“commando”



插画/砚

在原本不存在的班级3年“D”班的教室中手持M4 Commando（M933）的学生。M4 Commando只有极少数的特种部队配备。

为进行特殊作战任务而开发的冲锋枪尺寸卡宾枪

以越南战争为契机，美国军方大量配备了轻便小巧的AR-15作为主力作战武器。但是为了应对深入敌后的侦查和营救任务，特种部队需要更加短小便于携带的卡宾枪。在经过反复多次的试做和改良之后，最后终于成功研制出XM177E2。为了减少缩短枪管之后大量产生的火花，在枪口前方追加了一个巨大的筒状消光器。

虽然卡宾已经非常短小精悍，但是对于特种部队来说仍然需要更加短小的武器。为此科尔多公司研制出一种将M4卡宾的枪管缩短3英寸的M4 Commando。将枪托也缩短之后，该枪的全长只有不到700mm，几乎可以媲美小型冲锋枪。但是与使用手枪子弹的冲锋枪相比，M4 Commando的威力和射程则更胜一筹。

被称为M4 Commando的型号共有4种，分别是能够进行全自动和半自动射击的M733，拥有与M16A4一样可拆卸式提手的M933，拥有半自动射击与3点射的M735，以及M935。

枪管缩短的负面效果当然也是存在的。具体表现在子弹威力的减弱以及枪械本身的质量下降，这是因为M4 Commando所使用的子弹原本是为枪管更长的枪械准备的。因为该枪大多数情况下都用于近距离作战，所以威力减弱的问题并不严重，至于枪械本身的质量则需要在将来的生产中寻求解决的办法。

Mk18（CQBR）

搭载了近战用短枪管与上机匣的M16/M4

通过变换枪管变身为另外一种武器的M16步枪



插画/无道睿智

枪管长 10.3 英寸（262mm），全长 667mm 的 Mk18 就连小学女生也可以使用吧……！？

室内近战机匣（Close Quarters Battle Receiver，CQBR）是 M4A1 卡宾枪的一个可替换上机匣，其目的是为海军特种部队提供一种长度短重量轻的近战武器，但又能与 SOPMOD M4 的战术附件完全通用，最大限度减少后勤维护的工作量。这套短枪管型 M4A1 改装套件是由位于印第安纳州 Crane 的美国海军地面武器研制中心设计的，虽然 M4/M4A1 的长度已经比标准的 M16 系列要短，但不是适合所有的任务，如 VIP 保护、城市战斗或室内近战（CQB）等情形。而 CQBR 就是利用 M16 系列的模块化功能，让使用者通过更换现有武器的上机匣使其变成一种冲锋枪尺寸但发射步枪弹的短突击武器来适应任务的需求。目前已经有几个特种用途机匣（SPR）项目被包含进 SOPMOD Block II 套件中，而 CQBR 是其中之一。最初使用 CQBR 改装的 M4 未有正式名称时，被一些人称为 NSWC CQB M4 或 NSWC Crane M4 或其他类似的非正式名称，但正如更换特种用途机匣所转换成的特种用途步枪被定型为 Mk.12 Mod 0/1 一样，一支完整的已经更换了 CQBR 机匣的室内近战步枪（Close Quarters Battle Rifle，缩写仍然是 CQBR）也被定型为 Mk.18 Mod 0。尽管 CQBR（CQB 机匣）本身开发时只是一个上机匣组件，但事实它通常是作为一件完整的武器系统（CQB 步枪）配发，而不只是一个上机匣。CQBR 在 2000 年开始服役，开始时只配发给海军特种部队，作为 VBSS 任务的标配武器，但很快就被许多其他部队和部分执法机构的特种部队所采用，例如美国海军的未爆品处理小组、陆军的三角洲突击队、FBI 的 HRT 等等。另外现在市场上也有厂商提供类似设计的商品供平民和私人军事企业购买。

H&K HK416/HK417

Heckler&Koch生产的改变了工作模式的“普通”M4卡宾

在战败后的德国成长为世界著名枪械制造商的H&K

Heckler&Koch（H&K）是德国的枪械制造商，创建于第二次世界大战之后。德国最大的军火制造商莫塞尔公司由于在战时遭到破坏，战后又被盟军占领导致失去了几乎所有的工厂，生产规模大幅度缩小。于是在该厂退职的三名技术人员在1950年成立了一家新的公司就是我们前文所说的H&K。成立当初这家公司只是生产家庭用品与自行车零件，但很快就将监测仪与特殊工具作为该公司的主打产品。

1955年西德正式成为NATO（北大西洋公约组织）的一员，再次获得拥有独立军队的权利，于是开始着手开发新型国产枪械的工作。这时，大战中莫塞尔公司开发的StG45已经在西班牙作为“CETME B”投入使用。于是联邦德国政府以这款步枪为基础进行了改良，打算开发出一款配备本国军队的专用武装。获得这件武器开发权的正是“原莫塞尔公司的技术人员成立，在高精度仪器制造领域大受好评的公司”也就是H&K。

经过H&K诸多改良的CETME B作为G3被联邦德国军方采用。正是由于G3的成功，H&K也一跃成为世界著名的枪械生产商之一。

高品质就是H&K的特征

H&K的产品以“精度高、品质优良”著称。以联邦德国军队标配的G3为原型进行改进的MP5系列被称为战后冲锋枪的最高杰作之一。

同时先进的独创性也是H&K的特征之一。现在世界各国采用的突击步枪几乎全都是在发射时产生高压气体的“气压模式”，G3和MP5的运作模式被称为“旋转模式”。“旋转模式”可以在发射时通过旋转减少子弹的后坐力，提高射击精度。唯一的缺点就是成本相对较高。



插画/八云剑豪

正在检查HK416的紧身裤少女。外套是美军标准迷彩，脖子上是阿拉伯围巾。据说HK416就是在2011年5月杀害本・拉登的行动中所使用的武器。

FN SCAR

继M4卡宾之后新时代突击步枪的代表

小国比利时的大企业——FN公司

虽然 FN 公司是法国企业旗下的武器制造商，但是想必没有人把他当做是法国的制造商吧。因为 FN 公司最初是伴随着西欧小国比利时一步一步成长起来的原・国营企业。

比利时在地理位置上夹在德国与发过中间，与英国隔海相望。面积很小人口也很少，但是从中世纪开始就是欧洲工业最发达的地区。尤其是枪械制造业更是在欧洲处于中心地位，位于比利时东南部的哈斯塔尔拥有众多的枪械加工厂。FN 公司成立于 1889 年，最初是为了量产比利时陆军使用的德国产步枪而成立的国营制造厂。



插画/朝木贵行

在中东某国的某营地，正在进行 Mk16（SCAR L）和 Mk17（SCAR H）试射的两名女孩。因为天气太热所以光着身体。

因为是国营性质的企业，所以 FN 公司的产品基本没有使用新科技和新材料，采用的都是广泛使用的普通工艺和技术。不过在质量上非常值得信赖，在第二次世界大战之后开发的 FAL 出口到世界各地，成为西方国家代表性的突击步枪。

冷战结束后，世界各国大幅削减军费开支，FN 公司的业绩也随之恶化。到 1991 年终于被外国的企业收购，身为“比利时国营企业”的 FN 宣告终结。但是现在的 FN 公司仍然在利用自己丰富的开发和生产经验为世界范围内的警察组织提供标准装备。

美国军队新型标配武器的开发

因为 M4 卡宾极强的泛用性远远超出当时的预期，因此 AR-15 一直作为美军的标配武器长达半个世纪之久。但是不管多么优秀的武器，经过如此漫长的岁月其基本设计也逐渐出现跟不上时代的部分。当然美国军方不会对此视而不见，于是进行了许多实验意图寻找一款能够取代 M4 卡宾的新式武器。

在 2003 年美国特种部队（US SOCOM）进行的一次实验中测试了许多厂商生产的武器，在最接近实际战场情况的测试中，挑选出性能最好的产品。其中 FN 公司生产的“SCAR（Special operations forces Combat Assault Rifle）”脱颖而出。

SCAR 原本就是作为 M4 的后续武器而开发的，所以各种配置与使用方法都和 M4 卡宾如出一辙。同时拥有更高的性能和质量，也对 M16 和 M4 上比较陈旧的设计进行了删除与升级。

SCAR 可以被称为“没有缺点的 M4 卡宾”，虽然全面超越了 M4 卡宾的性能，但是美国军方还没有正式决定将这款步枪作为美军未来的标配武装，或许是考虑到大规模更换武器装备的费用问题吧。

雷明顿ACR

马格布尔公司生产的M16/M4系统最新突击步枪



插画/松乃かねる

手持 ACR 的 PMC（民间军事公司）通信员。接受过 M16/M4 训练的通信员对于拥有同类操作的武器都十分喜欢。

从便利零件生产商到美军标配武器制造商

马格布尔公司是成立于 1999 年的年轻公司。该公司最初生产的是弹夹底部的软胶拉手，可以便于士兵们将弹夹从枪械上拿下来，公司名“MagPul”就是由此而来。后来马格布尔公司开始为 M16/M4 卡宾生产强化树脂弹夹，用以取代容易弯曲的金属弹夹，并且在人机工学的角度出发使弹夹与枪械自然地融合在一起，获得了很高的评价。

马格布尔公司在 2007 年的射击秀（每年一届，在美国举办的大规模枪械展会）上展出了为军方研制的标配突击步枪。这把步枪的名字叫做“MASADA”，根据以色列的一座岩山的名字命名。

这把步枪并没有采用太多的新设计。工作方式也沿袭了传统的 M16/M4 卡宾。上机匣采用了金属制作，下机匣采用树脂制作以及可折叠可伸缩还可以上下调整枪托的设计让人看到 FN 公司 SCAR 的影子。

一杆枪能够发射各种子弹

采用了传统设计并且继承了已有步枪优点，堪称“集大成”之作的 MASADA，有一个其他突击步枪完全无法模仿的特点。那就是这杆枪的主要构成部件基本都可以非常简单的替换为“其他的部件”。

特别是通过更换枪管、弹夹与一部分的螺丝钉之后，这杆枪甚至可以发射其他种类的子弹。从美国军方标配的 5.56mm*45 到被视作未来标准的 6.8mm*43，甚至东方国家泛用的 7.62mm*39，MASADA 都可以使用。

除了枪管之外，枪托和护手部分也都可以更换。不管是在狭窄范围使用的“卡宾”还是在山丘和沙漠地带使用的“长枪”，都可以通过这一杆枪改造出来。

100万人的亚瑟王、



新世界的王者
——卡牌超作《扩散性百万亚瑟王》入门讲学

扩散性MA的概述

《扩散性MA》全称《扩散性百万亚瑟王》，是Square Enix在今年4月推出的一款虚拟卡牌游戏，算得上是iOS平台中的原创大作。本作需要玩家从3种类型的亚瑟王当中选择一个来作为游戏的主角。故事是从亚瑟拔出石中剑的画面开始，成为王的亚瑟将在仙女和属下骑士的陪同下保卫不列颠和驱逐外来的侵略者。在冒险部分，玩家所选的不同的亚瑟王会经历不同的场景，而战斗则是由卡片对战的形式，主角的卡片和骑士的卡片设定完成后即可进行战斗，战斗本身为自动进行。此外，在攻击当中玩家的super槽张到100%的时候，可以使用神剑发动强力必杀技，卡片的不同组合将产生不同的变化，卡片也可以进行合成与强化。值得一提的是，本作的剧本由人气轻小说《魔法禁书目录》作者镰池和马负责，而游戏中数量繁多的卡牌则由50名以上的人气插画师绘制，这其中大部分卡牌走的都是二次元的萌系路线，对玩家的吸引力也不言自喻。不仅游戏本身的素质颇高，本作的在线更新与对战机能也非常便捷与方便，是该作的一大卖点。不过即便如此，和大多数日本网页游戏相似，本体免费的《扩散性MA》后期也需要玩家投入金钱购买各种消费道具以让游戏的进程更加流畅，着实让不少人又爱又恨。

由于用户群体的扩大，游戏在5月底推出对应安卓系统的新版本，更多的手机用户可以体验到这一作品。在6月底，游戏还进行一次大规模更新，从系统界面到操作方式都有大幅优化和改进，玩起来更加轻松自方便。如果你还在抱怨没有手机游戏可玩，那么就趁现在加入百万亚瑟王的大军中来吧！

扩散性MA的卡片鉴赏

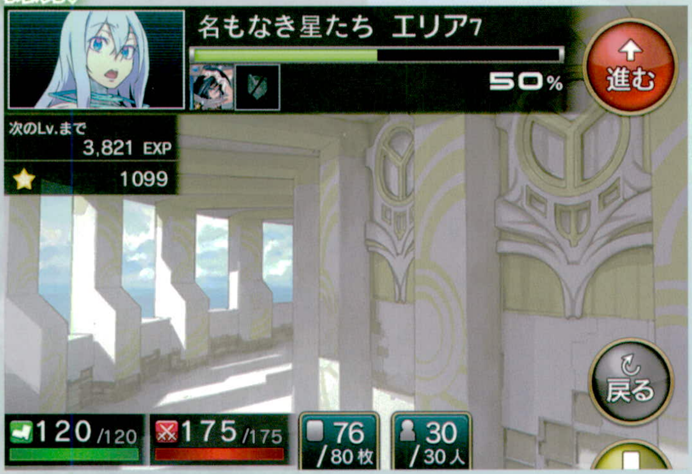




开启至高王道物语！

扩散性MA的基本玩法

探索



通常来说，玩家在游戏中做的最多的两件事情无非就是战斗与探索。根据区域的不同，每一步的探索都需要耗费相应的AP点数，当一小片区域的探索率达到100%后，玩家就可以前往下一个小区域继续探索。游戏中的每一个大区都由若干个这样的小区域构成，探索完该局域的全部地图，我们就会在终点处遇到BOSS——秘境守护者。与秘境守护者的战斗一般难度不高，战斗本身也不会实际消费玩家的BC，战斗胜利后还能直接获得该秘境守护者的卡片。

探索对于玩家的真正意义在于，玩家迈出的每一步都能得到相应的经验值与金钱，这是游戏里获取这两者的最主要途径。此外，不同的区域内玩家还能随机获得不同的卡片（肥料卡）与因子，所以无论是玩家升级还是强化卡片，探索都是玩家每天的必修课。

目前游戏中只有“人鱼の断崖”、“磷光の湖”、“错乱の平原”、“猛兽の砂丘”以及“祝福を授ける山”这五大块区域，另外还有作为特殊活动“ミノ－ズ远足竞赛”临时开启的“特别训练コ－ス1～5”（6月12日结算书），其他地图则有待官方日后更新。

主线剧情



在注册完账号正式开始游戏之前，玩家需要从“剑术の城”、“技巧の场”、“魔法の派”三个不同的阵营中选择其一。不同的阵营玩家最初所获得的一张主角卡（3★）不同，同时主线故事也不同，除此之外对玩家实际游戏不会有任何影响。主线剧情目前共有6章，其余故事要等SE日后的官方更新。每1章主线剧情需要玩家提升至指定的等级才能开启，等级越高则故事的流程越往后推进。已经完成的故事章节可以通过“回想”来重新体验。

主线剧情中发生的强制战斗不会影响玩家实际的BC点数，两者并不相互关联。完成战斗或者每一小段的剧情，玩家都能获得经验值或者羁绊点数的奖励，如果战斗失败则需要从这一小章节的开头重新来过。推进主线剧情的另一个好处是可以得到额外的礼物奖励——ガチャチケット，这些可遇而不可求的抽卡券对于玩家来说实在是太宝贵了！

支线剧情



本作不仅主线剧情非常充实，玩家还可以在闲暇之余通过各种支线剧情来打发时间。支线剧情的开启方式为入手特定的卡片，虽然支线的故事大都是围绕这些卡片人物之间的简短对话，但内容丰富有趣值得一看，此外完成支线剧情也能拿到羁绊点数的奖励。目前游戏里的支线剧情数量总计87个，可以说是相当丰富。

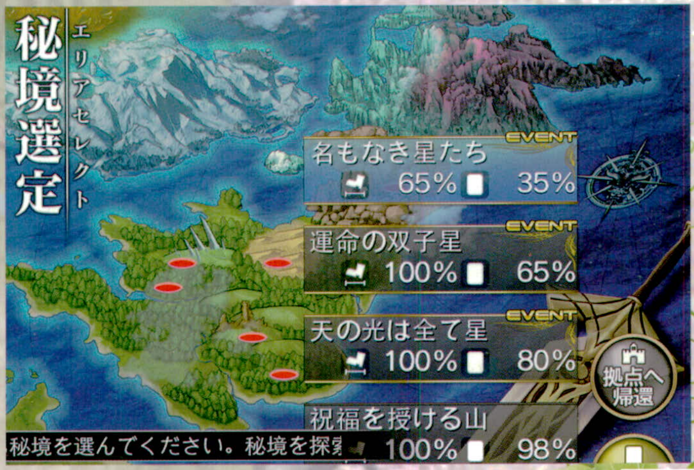
好友



除了可以相互查看对方的等级以及基本能力值，互为好友后最大的好处是当玩家遭遇妖精战敌不过BOSS的时候，系统会自动推送求援信息给你的所有好友，他们会帮助你一起讨伐妖精。随着玩家等级的提升，好友的上限数也会增加（最大容量为30名），每增加一名好友，玩家可以额外获得3点成长点数，用来提高AP以及BC的上限。玩家也可以将列表中的好友删除（每天最多只能删除1名），删除后成长点数也会被返还，直至玩家的列表中加入新的好友。

AP

AP即为行动点数（ACTION POINT），在游戏中它只有一个作用，那就是用来“探索”。AP点数随玩家探索所实际消费的点数而减少，每3分钟自动恢复1点，直到回复至上限值则不再增加。AP点数回复的时间通常较长，玩家可以另行使用AC回复药进行恢复，单个售价100MC，一次性恢复100点。



BC



BC点数相对于AC，表示战斗点数（BATTLE COST）。BC有些类似游戏中的技能点，不同的卡牌对应不同的战斗点COST，所以说BC的数值决定了玩家可实际装备的卡牌数量与种类，BC数值越高则战斗力越强。无论进行何种战斗，也无论战斗之后玩家消费或剩余的BC有多少，系统都会将玩家的BC点数清零。BC点数的恢复速度是每分钟1点，你也可以同样使用道具来恢复。实时的BC点数决定玩家所装备的卡片也在实时变化，这点需要注意。

升级与成长



玩家在游戏中进行探索、与其他玩家档案进行战斗、或者在主线剧情中发生战斗，可以获得数量不等的经验值，满足经验值要求则自动升级。升级对于玩家的卡片无任何影响，它的作用在于玩家每升1级就能得到3个成长点，你可以自行将成长点分配给BC或者AC以提升各自的上限。玩家在升级时BC与AC会自动回复至全满的状态，有的时候算准升级的时机利用这一点可以为我们节省不少时间。

羁绊点



羁绊点（絆ポイント）是游戏中独立于金钱与经验值之外的一种奖励点数，它的用途只有一个——抽奖。抽奖所消费的羁绊点为2000点起（每抽一张卡200点），10张卡起抽。主动获得羁绊点的方法是给对手或者好友好评（いいね！），完成主线以及支线剧情也能得到可观的羁绊点。虽然羁绊点的获取方法极为简单，但由于以羁绊点抽出的都是3星以下的、通常只能用来升级的"肥料卡"，所以对玩家的帮助并不是很大，游戏时没有必要刻意去积攒羁绊点。

COST



游戏中的所有卡片都对应一个COST值，这个数值和卡片自身的能力无关，但会影响玩家的装备效果。具体来说，100点BC最大只能装备COST点数之和100的卡片组，COST值越高的卡片越是消耗玩家的BC。理论上COST值尽可能且HP和ATK越高的卡片则越实用、越强力，这是衡量卡片优劣的重要参考。

卡片等级



在所有卡片中，通常划分强弱最直观的方法就是观察卡片的等级★。游戏里的全部卡片从弱到强分为1星（★）～6星（★★★★★★）共6个等级，4星以上为高级卡片，4～6星分别为RARE+、SUPER RARE以及SUPER RARE+。特别是所有5星和6星的卡面为闪光的金色，因而很多人将这两种卡称作闪卡或者SR/SR+卡。这里要指出的是，并非等级越高的卡就一定越强力，一些官方认定极为稀有或者入手难度极高的卡虽然能力不算出众，但同样拥有极高的等级，所以我们也可以将游戏中的卡片等级看作是稀有度的一种标识。

HP/ATK

和传统游戏中的HP/ATK不同，《扩散性MA》中玩家的HP/ATK是你所有已装备卡片的HP/ATK之和，代表了玩家的整体战斗力。其中对玩家影响最直接的应当要数HP，它取决于卡片的HP之和，同时意味着玩家可以承受的伤害值总量。而每张卡片的ATK，在玩家出牌时则会直接转化为给对手造成的伤害值（不计特殊加成）。



COST 比率



简单从数学上来说，所谓 COST 比率就是指卡片的 HP/ATK 除以 COST 值的比率，这个数值体现了卡片给玩家带来实际战斗力。举个例子来说，一张 HP 和 ATK 都为 10000 的卡片，如果 COST 为 20，其实际带给玩家的能力加成其实和一张 COST 为 20、HP 和 ATK 分别只有 5000 的卡片是一样的。玩家在对比不同卡片的强弱时，一定要关注他们的 COST 比率，而不能单纯只从它的最大 HP/ATK 来判断。当然，这里需要指出的是，虽然有些低 COST 值的卡片在比率方面并不输给高 HP/ATK 的卡片，但由于战斗中玩家每回合最多只能释放 3 张卡片，所以 ATK 实际值越高的卡片更加能占据优势。总而言之，卡组的 COST 比率决定玩家整体的 HP 和 ATK，而单卡的 ATK 则决定玩家在战斗中的攻击效率，这两者是不同的。

装备卡片

很多玩家刚刚上手本作会对游戏中卡片的装备方法感到不解，它并非完全由玩家选择并手动装备，而是会根据玩家实时的 BC 点数由系统自动选择最佳配置并装备。虽然这一设定免去了玩家来回切换不同卡片的麻烦，但不够人性化的 AI 配置有时也会和我们的初衷相悖，这时我们就需要手动来装备卡片。

在主界面点开卡片栏或者在主菜单中选择玩家资料打开卡片栏，我们可以看到目前所拥有的全部卡片，这些卡片中标有“デッキセット中”的就是玩家现在所装备的卡片，要想查看所有已装备的卡片可以点击画面右方的“デッキステータス”。同时，玩家还可以选择通过入手时间、HP 以及 ATK 等等排序来阅览自己拥有的卡片。游戏中所持卡片的上限为 60 张，卡片数超出时系统会提醒玩家，此外玩家也不能装备两张同样的卡片。

手动装备卡片的方法其实并不复杂，只要点击想要准备的卡片进行锁定即可，玩家的 BC 点数减去锁定中卡片的 COST 值之和，这剩余部分的 BC 会由系统自动分配卡片。当然，玩家也可以锁定更多的卡片直至将 BC 点数全部用完。玩家第 1 张锁定的卡片即为玩家的人物头像，换句话说，如果你想指定特定卡片作为头像，就必须将所有的锁定卡片解除并重新锁定。



卡片的种类

虽然游戏中的卡片数量非常惊人，但从类别上来说只有“剑术の城”、“技巧の场”、“魔法の派”以及“妖精”这四种，每张卡片的左上角会有类别标识，其中蓝色水晶球代表“魔法の派”、绿色机枪代表“技巧の场”、橙色剑与盾表示“剑术の城”、女性妖精则代表“妖精”。卡片的种类虽然主要和卡片人物设定以及技能有关，但同样也会影响战斗中协力技能的发动，后文中会详细为大家解释。

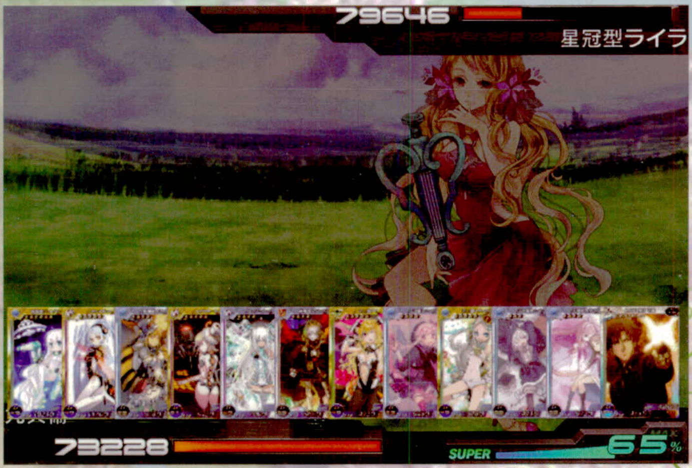


卡组搭配



对于本作来说，并非把最强的卡片凑在一起就能发挥最大的战斗力，玩家同样也需要考虑卡组的搭配，这是战斗前最为重要的准备工作之一。只要我们按照一定的规律配置卡片，在进入战斗后就会发动协力技能，这些技能可以给玩家带来提升战斗力的有利效果。例如玩家配置的卡片在 4/8/12 枚以上，可以发动“ラッシュコンボ”的协力技能效果，提升 HP 总量；如果配置“剑术の城”、“技巧の场”、“魔法の派”的同种类卡片、或者配置同等男性卡片、女性卡片的数量在 6 枚以上，同样也会发动效果各异的协力技能。细心搭配自己的卡组，对提升玩家的战斗力非常有帮助，这也属于本作的中高级技巧。

战斗规则



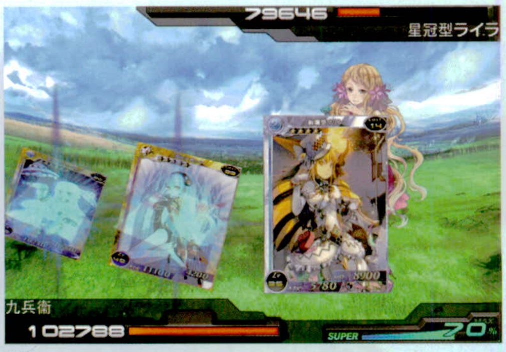
本作的战斗非常流畅，其过程全部为自动进行，不需要玩家进行操作。战斗开始后点击画面可以直接跳至结算画面，如果玩家在对战过程中发现敌不过对手，企图强行退出程序，那么结果也是一样的。在玩家进入战斗前的读取完成后，系统其实就已经自动计算双方的数据并分出胜负，因此战斗的过程不会令结果产生任何的变数。

技能发动



除了HP与ATK，游戏里的每张卡片还会有1个固有技能，这些技能的发动条件不同、发动效果也各不一样(例如恢复HP、提升ATK等等)。一些拥有强力技能的卡片值得玩家去关注，这会在战斗中发挥出奇不意的效果。当然，卡片的固有技能在玩家出卡时并非一定会发动，而是以一定概率发动。尽管我们无法确保技能的发动时机，但别忘了部分协作技能也可以提升固有技能发动概率，这点值得注意。

SUPER 槽



战斗中，我们可以在画面的右下角看到一条绿色的能量槽——SUPER槽。玩家每进行一回合的攻击，SUPER槽就会上涨5%。蓄满100%后，玩家就会自动追加一次超杀攻击。发动超杀时不但有特殊的动画演出，其攻击效果也非常可观，与实力相近的对手交战时，事先暂满SUPER槽大部分情况下都能够起到决定战局的作用。

扩散性MA的特色魅力

卡片合成

卡片合成顾名思义，就是两张不同的卡片合成进化出一张全新的卡片。游戏中可以用来合成的卡片大都来自于探索过程中的奖励，相比传统日式RPG里的合成系统，《扩散性MA》的合成列表不算复杂，甚至还有些鸡肋，在游戏中的使用频率非常有限。这里就给大家放出目前已知的进化系统图，其中下方的卡片为基准卡、上方的卡片为合成卡，不同颜色的线条代表合成所需的金钱。



卡片卖出

在经济状况非常拮据的时候，除了探索与战斗，我们惟一可以获得经济来源的方式就是将手头不需要的卡片卖出，虽然出售的价格很低，但有的时候也能解决一定的燃眉之急。玩家不用担心会失手将稀有的卡片卖出，因为系统会自动屏蔽3星以上的卡片，除非玩家手动解除屏蔽。在玩家选择卖出的卡片并进行结算时，系统也会提醒玩家有稀有卡片在卖出名单之内，可谓非常贴心的设定。



卡片强化



卡片强化是指玩家选择一张主卡和若干张不同的素材卡相合成，最终主卡的等级提升，而素材卡消失，我们又称这样的素材卡片为“肥料卡”，肥料卡的稀有度等级以及LV等级会直接影响合成的效率，同时也会让合成所需的金钱直线上升。当卡片强化至等级上限MAX，不仅能力会提升，卡片本身的图案也会发生巨大的变化，这对玩家来说也是一种莫大的动力。

提升卡片等级是发掘卡片性能的惟一渠道，而以肥料卡进行强化又是提升卡片等级的惟一方法，所以玩家要做的就是收集尽可能多的肥料卡并准备大量的金钱，这是提升战斗力必须作出的牺牲。另外，玩家在游戏中抽卡或者探索时获得两张一模一样的卡，系统会自动将它们合成并强化为LV更高的同种卡片。

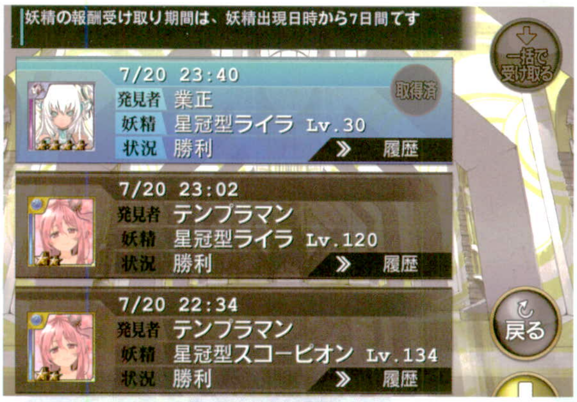
妖精战

妖精是游戏中的一种特殊卡片，而妖精战则是玩家在探索过程中随机遇到妖精BOSS并发生交战，截止6月1日，游戏中共先后更新过3只不同的妖精战BOSS。除了BOSS，妖精卡也有其他普通卡片，玩家可以通过因子战或者抽卡获得。

妖精战在战斗过程中随机触发，每进行一次战斗无论胜利与否都会消耗玩家的全部BC，战斗中因HP不足而战败，玩家会自动退出战斗。如果妖精为玩家本人发现，战斗失败后系统会自动向我们的所有好友发出求援信息；是玩家本人发现的妖精，但如果完全没有发生战斗就直接退出，则系统不会向玩家的好友求援。不过玩家选择何种指令，没有被消灭的妖精都会在它第一次被发现的两小时后逃走，而两小时内妖精所承受的伤害是累积并保留的，玩家大可采用团体作战或者蚂蚁吞象的方式将其消灭。

进行妖精战的目的是获得卡片的报酬奖励，在报酬中有极低的概率可以开出高等级的稀有卡片。目前的妖精战BOSS为“**グルアガッハ**”，最高报酬是1张5星的本体卡“**グルアガッハ**”以及1张5星的SR卡“第二型**スラップス**”(俗称“猫娘”)，通过这些奖励，玩家同时也有一定几率获得3星和4星的稀有卡。

玩家在游戏中遇到的妖精都是一样的，而官方则半个月左右更新一次妖精任务。之所以给这么长的时间让这么多的玩家一起讨伐妖精，其原因就在于报酬中开出稀有卡的概率实在是太低太低。如果按百分比计算，报酬中开出1星和2星垃圾卡的概率为90%、开出3星及4星卡或者道具的概率为8%、那么开出本体卡与SR卡的概率可能只有1%甚至都不到，相当考验玩家的RP。要想抽到梦寐以求的SR卡，惟一的方法就是增加获取报酬的机会。妖精战中报酬数是这样计算的：发现妖精、与妖精战斗一次各获得1个报酬，将妖精打倒可以获得2个报酬，个数可以相加计算，但最大报酬数不超过2个。



妖精战的另一个难题是，玩家发现妖精BOSS并将其消灭后（别人发现的妖精不算），其再次被发现后等级会提升1级，HP与ATK都会相应增长。也就是说玩家之前消灭的妖精BOSS越多，到后面的妖精战则越是难打，解决方法就是多“蹭”好友的妖精。只要收到好友的妖精战援助，哪怕自己的BC值很少并不足以消灭BOSS也可以参加战斗，一旦后来人将这只妖精消灭，玩家同样可以在菜单里的“妖精选择”中点击“一括で受け取る”来领取报酬（报酬最大保留时间为7天，一定要记得及时领取）。“蹭”妖精的时候也要注意距离它逃跑的剩余时间，如果时间所剩无几而HP却依然很厚，那么就算是蹭了也是徒劳的。

关于妖精战的报酬，发现者、参见战斗者以及消灭BOSS者，他们之间的报酬不会互相影响，系统会独立为玩家抽取奖励。此外，妖精的LV等级与报酬的种类以及开出稀有卡的概率也没有任何直接联系，不存在妖精等级越高报酬越好的说法，完全取决于玩家的RP。对此不抱自信的玩家，可以多使用BC回复药反复战斗，这样可以增加获得报酬的次数。

值得一提的是，官方在7月份更新了会觉醒的全新类型妖精，其特别是HP极高（Lv.1大约70万）并且逃跑限定时间只有30分钟，这样的BOSS需要和朋友配合才能击倒，或者使用大量的BC药进行回复。当然，觉醒的妖精的出现概率非常低，不过消灭觉醒妖精可获得的报酬一定是3★以上的稀有卡甚至妖精卡，可谓非常诱人。

因子战



因子类似于一种卡片的碎片，收集齐一张卡片的9枚组成因子，玩家就能获得这一张因子卡片，目前游戏中共有6张因子卡片，均为3星与4星的稀有卡。玩家在探索地图时可以获得某个因子，而这第一张因子会帮我们开启该因子卡片的卡盘。虽然继续探索地图可以获得更多不同的因子，但系统会强制屏蔽某几个因子，导致玩家无法在单机情况下获得一张完整卡盘内的所有因子，想要凑齐就必须参加因子战。（目前的卡盘分别为“逸脱せし王”、“妖精の军神”、“资格なき者”、“花を爱する者”、“魔女の密探”以及“水の制裁”）

开始因子战之前，玩家可以选择不同卡盘内自己所需要的那枚因子，接下来系统就会自动帮玩家搜索拥有这枚因子的其他玩家，接下来你可以查看其他玩家的战斗力，以确保自己的实力可以战胜对手。开战时玩家的BC值为实时数值，SUPER槽也会继承，只要战胜对方即可获得之前选择的因子，失败则无报酬。需要提醒大家的是，因子战是一个你争我夺的过程，你可以掠夺别人的因子，那么别人也可以在不知不觉中抢走你辛辛苦苦攒起来的因子。要避免这样的事情发生，最好的方法就是迅速将所有自己所需的因子凑齐，得到你想要的因子卡片，那么你就可以从因子战顺利毕业了。

抽卡



抽卡（ガチャ）是本作最让玩家又爱又恨的系统，同时也是SE通过这款免费游戏赚取大量收入的来源所在。除了用羁绊点数来抽的垃圾卡，游戏中大部分的稀有卡都是通过一种名为“ガチャチケット”的抽卡券来获得。或者你也可以用游戏中的货币MC来直接购买抽卡的机会，但这一定会是个无底洞。

抽卡让玩家最欲罢不能的是，你经常会抽到各种重复的卡，而这些卡片对于你来说形同废物毫无作用，要抽中自己想要的卡片，有的时候就算你愿意花钱去抽也同样极为考验人品。对于抽卡，笔者无法给出任何心得与窍门，只是建议大家千万要量力而行，不要坠入原力的黑暗面。（笑）

商店



相比抽卡，游戏中的商店就简单明了很多。商店中出售的道具只有3种——AP回复药、BC回复药以及防止因子被其他玩家夺走的“膏药贴”，它们的售价均为100MC，游戏中的货币MC和实际日元现金是等值的，也就是说1MC=1日元，折合成人民币差不多就是每个回复药的售价在8元左右，还是相当奢侈的。

官方活动

游戏中每隔一段时间，官方都会举行不同的活动，这些活动的玩法与奖励都各不相同，也算是本作的一大乐趣之一。这里为大家简单介绍目前已经推出和正在进行的两个官方活动相关内容，玩家可以作为参考。

GW事件：五月份的GW事件本质上其实就是因子战，玩家每战胜10个对手可以获得一张黄金券，每张券可以随机抽取黄金九宫格中的一张卡片，虽然九宫格内的卡片基本都是非常实用的4星卡，但最诱人的当然是将这全部九张卡都收集齐后奖励的一张SR+的“枪女卡”。收集齐全部9张卡片听起来容易，但实现起来却很难，尤其是最后只剩一两张的情况下，玩家会抽到大量重复的卡片，这对毅力是非常大的一项考验。此外，10场战斗不出意外（连胜有ATK加成）其实也需要耗费很长时间，运气不好的话，连续玩一天也就只能攒到一两张黄金券，抽不中想要的卡，一天的努力就全部白费，结果可想而知。

ミノーズ远足竞赛：6月2日官方更新的新活动，以探索新地图为主题。开始探索后，玩家会得到一张“支援型オーダー”的卡片，继续向前迈进就有机会得到同样的卡片，因此“支援型オーダー”的卡片等级会不断提升，卡片提升至5级/10级/15级……60级，玩家会依次获得不同的奖励，其中升满60级获得的SR死神卡片当然是最诱人的。另外，新地图的探索和普通地图一样，探索完一个完整的大区域，玩家就会遇到秘境守护者并获得卡片，这些卡片同样也是新追加的稀有卡。

随着TV动画《Fate/Zero》的热播，《扩散性MA》也推出了和FZ联动的特别活动，来自动画版的角色卡片吸引了一大批玩家的追捧。可以预见，今后游戏必将推出更多的联动活动，越来越多的“亚瑟王”将被召唤而来。（笑）



小中见大的缤纷世界——《冰菓》

文/kamui520



冰菓

I scream.



四月番对于阿宅们来说有一部动画无论之前关注没关注过都忍不住要留心一下——《冰菓》。

关注的原因，是因为它是著名的阿宅神社——京都动画制作出品的。自从 2009 年的《轻音》开始，京都动画仅仅维持一年推出一部电视动画的速度，让许多对他们抱有期待的阿宅们等得心焦。而在去年的《日常》叫好不叫座的情况下，这部在此之前毫无征兆让很多人甚至以为是原创动画的《冰菓》也让很多阿宅们担心了起来，在开播前甚至有人忧心忡忡到觉得这是到了“京都动画危急存亡的时刻”。

于是《冰菓》还没开播前就集中了很多喜爱京都动画的人们的期待、忧虑、关怀，而它有没有觉得压力山大呢？它又给观众们交出了怎样的答卷呢？——别急，让我们慢慢道来～

原作——请记住《冰菓》是本推理小说

《冰菓》的原作是米泽穗信的出道作，早在 2001 年就获得第 5 届角川学园小说大奖。米泽穗信这个名字或许许多只关注轻小说领域的人们并不熟悉，但他的确是日本日常系和青春系推理小说的领军人物之一，在日本推理界的声名并不弱于同样是日常系推理的代表樱庭一树。而他凭借出道作“神山古典部系列”的推理小说更是奠定了他青春派推理小说代表人物的地位，在提及青春派推理小说时候出现的概率绝不会低于赤川次郎。

所以，熟悉日本推理小说的同学对他的名字肯定不会陌生，但关注力只在二次元的朋友可能会对他不够了解，毕竟他的作品之前从未被改编成为过动画，《冰菓》也只是在很早以前在日本的小说杂志《野性时代》的某期米泽特辑的时候请よしだもろへ画过一个从没出过书的漫画短篇，唯一提供原作的漫画作品《春季限量草莓塔事件》也由于漫画家水平和声名所限并未在二次元领域内产生任何影响，甚至他的小说封面也从未找过任何知名的插画家，风格和我们熟悉的轻小说封面完全不同。

因此，从京都放出改编动画消息才知道这部作品的阿宅们为数并不少，而如果不去稍作功课的话，很容易就会先入为主地以为京都再次搞起了校园动画——那就大错特错啦。

特别提出这一点，就是因为在动画开播后，很多人不适应京都在这部动画中的演出，认为“小题大做”、“夸张过头”、“别把一件小事搞得跟案件似的”……可是这是推理小说啊？怎么看《柯南》中这么处理的时候就没人有反应小题大做……



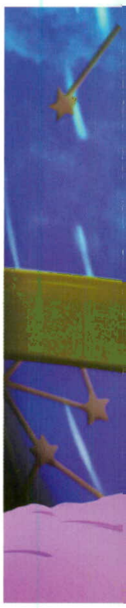




《冰菓》其实只是“神山高校古典部系列”五部小说的第一部的标题而已，之后的四部小说标题分别为《愚者的片尾》、《库特利亚芙卡的排序“十文字”事件》、《绕远的雏鸟》（短篇集）、《两人的距离的概算》，目前第五卷依然不是完结篇，不过倒还没有续作的预告。而动画前六话用来讲述第一卷的故事，七八话则是做了第四卷《绕远的雏鸟》的两个短篇，九至十一话共四话完成了第二卷《愚者的片尾》的故事，照这么看，虽然没有规律几话完成一卷小说原作，但京都大概是想在两季的时间内做完小说原作的内容吧。

不过，既然原作是小说，就不推荐大家提前去阅读了，剧透总是会破坏期待的嘛。







STAFF——京都的本气



如前面所说，京都动画减慢了出片的速度，但并在《凉宫春日的忧郁》、《幸运星》、《轻音》之后捞够开始偷懒（好吧这句话我说得很没有底气……），相反，他们应该是在发掘、培养新的动画人才，尝试新的方向，并且走起精品路线。2011 年的《日常》就是个很好的例子。京都在这部动画里除了监督和系列构成以外全线启用新面孔，除了负责音乐的野見祐二和音乐监督鹤冈阳太之外清一色都是我们完全不熟悉的新人。这部动画十分有趣，口碑也很好，但同时也和京都一贯的风格十分的不搭调，最后 DVD 销量大失败。

但是到了《冰菓》，京都也还没放弃新的尝试，STAFF 沿用了不少《日常》时候的人员，而首先值得一提的就是作画监督和人物设定西屋太志。

西屋太志从最早的 OVA《MUNTO》时代起就在京都干着原画的行当啦，可是不想当人设的原画不是好作监，从 2003 年混到现在，磨了这么久的剑是该出手了。《日常》时候还只是小试牛刀的样子，毕竟还有漫画原作在能发挥的地方也不大，但是《冰菓》就不一样了。前面有提到《冰菓》的原作并没有请有名的插画师画封面，它不是轻小说只是推理小说，所以它除了一张简陋的封面以外连插图都没有，西屋太志完全只能靠自己对作品的理解来给这部动画做人设了。目前看来，大家还是挺满意的。小八一卦，在京都动画内部对他的评价是“作画色色的喔～（尤其是大腿部分）”……其实是很合阿宅胃口的吧。这次包揽人物设定和作画总监的他在这部作品里有很好的发挥，不愧是令人期待的年轻人啊。

提完了新人还是让我们把目光放回到我们熟悉的面孔身上：比起监督武本康弘，我更在意系列构成贺东招二的名字。

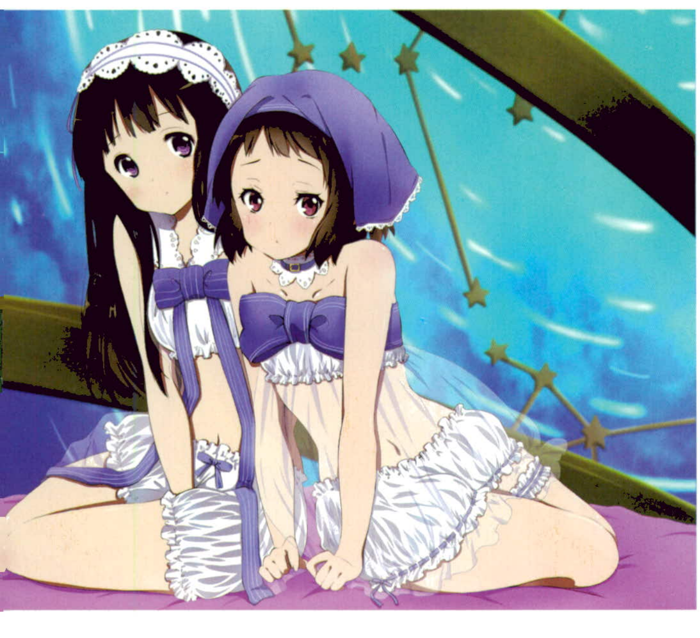
大家都知道贺东招二跟京都有一腿，所以贺东招二早就把自己的《全金属狂潮》系列全部交予京都制作，自己也在其中掺了一脚。之后无论是《凉宫》还是《幸运星》中也都出现了他的名字。然而在 2009 年的《龙之塔 2》之后他在动画方面就没有了动静，虽然当时应该是去全力完成《全金属狂潮》最终章去了吧，但在《全金》完结了这么久的现在，他才再次参与到动画制作当中，果然是已经靠《全金》成为不差钱的大大了吗……

不过无论怎么说，有贺东招二做系列构成，也算是保质量的招牌之一了。

而武本康弘这个作画出身的监督，初次担任监督的作品就是跟贺东招二一起做的《全金属狂潮》，这次还是跟老搭档一起共事，想必驾轻就熟。当年在山本宽甩手《幸运星》之后临危接任监督却能做出出彩的效果足以说明其能力，这次也足以期待一下。

还有一个闪亮亮的招牌就是音乐田中公平了。学院派出身的田中公平早在《樱花大战》时代就树立起了自己的声名，虽然不至于无人不知无人不晓，但真不知道他的还是别妄称宅了。田中近年接的新动画不多，最近也就是《滑头鬼之孙》，可是他工作量并不见少，毕竟《海贼王》的动画配乐还是他一直在做呢。不过和京都合作还是第一次，财大气粗的京都既然能请他来为《冰菓》配乐，相信田中必然能给出符合自己身价的成果。

其实，光第一话里面出现的诸多古典乐曲就能说明问题了，有兴趣的人不妨考据一下。能把这么些古典曲目信手拈来运用自如，还真是得靠田中这样基础扎实的学院派音乐人啊。





动画——京都还能再战十年！

于是，有了这些牛逼的STAFF还有牛逼的原作，京都能拿出牛逼的作品来么？答案是——何止是能！



第一话刚出来的时候想必所有人都会感叹：京都你太能烧钱了！《冰菓》的帧数，应该已经是向剧场版看齐，似乎还不是逐格拍摄（每秒24帧）但起码也是两格拍摄（每秒12帧）了！而且不是一话啊，是从头到尾都是非常细腻的动态表现啊！！这种做法在日本动画业界目前已经极其少见了，自从手冢治虫发明每秒8帧的三格拍摄法大大减少原画的人力和时间从而降低动画的制作成本之后，日本的动画业界不仅接受了这种做法还将其运用扩展，现在已经成为日本动画的特色，然而京都此举似乎是在说明他们在向动画的原点靠近，追求制作精品的动画……不，在我们看来，京都只是想表示“老子就是钱多！老子烧得起！”吧……

于是《冰菓》就有了能战翻好几年以来所有动画作画的细腻程度，不仅内容，从OP到ED无不显示着京都的财大气粗——好吧，一年就做这么一部动画的话，就要砸钱将它做到最好，最最好——这大概是京都现在只做动画的理念吧。



有这份心就足以让观众们感动了。而除了作画，改编作品更重要的还是内容。

对比小说原作，可以说动画做得“很动画”。强调角色性格和萌点，强推名言和定式画面，同时也充分利用动画的声影优势结合起来表现故事——可以说，《冰菓》是一部改编得很成功的动画，没有任何生硬、不适的地方，同时也没有太多的独白或者叙述之类的会让人觉得“这就像是小说”的地方，它是个彻头彻尾的动画。

然而就像前面提到过的，动画刚刚播出的时候，也有一部分批判的意见，认为“演出太过用力”“表现力过头”。这样的意见集中在针对女主角千反田的表现上。有部分的人对于千反田瞪大眼睛盯着男主角也就是担任侦探角色的折木奉太郎说“我很好奇！”的那个场面有点“作”。可是还是像我前面提过的那样，诚然你把这部作品当作一部《轻音》那样的校园系作品来看的话，说出这样的话的女主角是有点不自然，但换个角度想，这是部推理系的动画，“我很好奇”就像是柯南那句“真相只有一个！”或者金田一“我以我爷爷的名义起誓！”那样，是宣告事件的标志语句，在推理系动画作品中需要这样的一个场景来引起观众的注意，同时起到“宣告谜题”的作用。如果没有这样的场面，这部没有凶杀没有偷窃没有抢劫的青春派推理小说很可能就让读者稀里糊涂看下去了没反应过来哪里是谜题哪里是解答吧。而推理动画的乐趣，则正是在提出谜题之后，看着侦探们收集线索，逐步解开谜团的过程啦～！

虽然这些所谓的“谜题”都是些日常的小事，不管它我们也能一样生活，但京都认认真真地对待这些“小事”，严肃谨慎且细腻地把故事中的细节都做得十分趣味，吸引着我们无法移开眼光一路追了下来，这就是它的成功之处。









人物——特征明显性格丰富

按照现在二次元业界中推人物萌比推故事情节重要的风潮，即使有足够有趣的故事还不够，我们必须还要有足够吸引人的人物。

米泽十年多前写《冰菓》的时候必然还没想这么多，但京都却轻车熟路地将每个人物的个性都塑造的十分突出并且各有各的萌点。

神山高校古典部的四人正是这部动画的主角。

第一女主角自然非千反田爱瑠莫属。虽然她是个富二代，不过除了家里房子很大以外根本看不出这一点……对谁都用敬语的确是大小姐的属性之一不过除此之外她还真是没有其他任何一点傲娇大小姐的属性，相反，她是一个对什么都认真、好奇心旺盛的小天然呆。而其中最重要的就是“好奇心旺盛”这一点。因为她的好奇心才加入神山高校古典部，然后也因为她的好奇心才有之后一切的事情发生。虽然这些麻烦事最后都是靠折木解决的，但讨厌麻烦如折木，也无法抵抗她那对大眼睛扑闪扑闪的效果啊。

所以第一男主角正是被这位大小姐搅乱了高中生活的悲惨侦探 · 折木奉太郎。如果说高中生活是蔷薇色的，那么奉太郎就是灰色而且是自甘成为灰色的懒人。座右铭是“能不做的事就不做。非要做不可的话就从简”的超节能型的奉太郎原本只想懒懒散散地度过高中生活，但迫于姐姐淫威而加入濒临废社的古典部之后，一切就被意外出现的千反田打乱了。分明有着出色的洞察力和推理才能，但自己没有当回事，如果不是被千反田拜托是根本不会把自己的才能拿出来用一用的。但在加入古典部之后，自己没有发觉却也确实在改变着。算是个闷骚傲娇吧。

福部里志，初中时期就和奉太郎是朋友，清楚地知道他的能力，虽然不说，但却是羡慕着的吧。因为福部同时也清楚地知道自己的能力：虽然他擅于收集资料，称自己为“资料库”，但是“资料库是不会得出结论的”，他并没有推理能力，只能将收集的线索交给侦探奉太郎等待他得出结论。

最后一位是伊原摩耶花，虽然和奉太郎的孽缘从小学时期就开始了，但是却很讨厌被误会和他是一对，因为她喜欢的是福部并且还清楚地告白了，在福部不明原因地回避之后依然坚持不动摇性格之顽固坚强可见一斑。她是个很能干的女生，对谁都很严厉，总是吐懒得要死的折木的槽，虽然喜欢福部但是要是福部做错了什么事也还是会连珠炮一般地责骂他。

于是，天然呆、傲娇、资料库、吐槽役齐聚神山高校古典部，日子就在他们的嬉笑怒骂中度过，而那些发生在生活中的细小谜团，也在他们四人的合力下一个又一个被解决了。





《冰菓》不是一部适合被剧透的动画，这种类型的推理系动画也足够少见，但京都把它做出了足够有趣的风味，是四月番中相当值得推荐的作品。所以，不妨去试试看吧，尝尝这缤纷世界下小小冰菓的滋味。



笔名：Booota

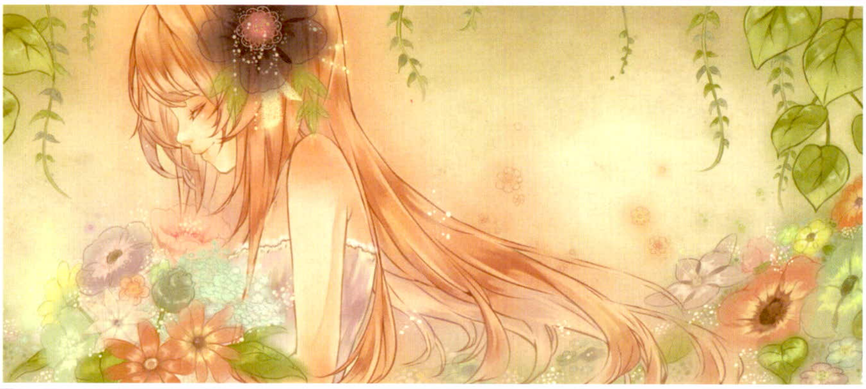
PIXIV ID：652196

个人网站：http://booota.tumblr.com/

自我介绍：正在修行中。

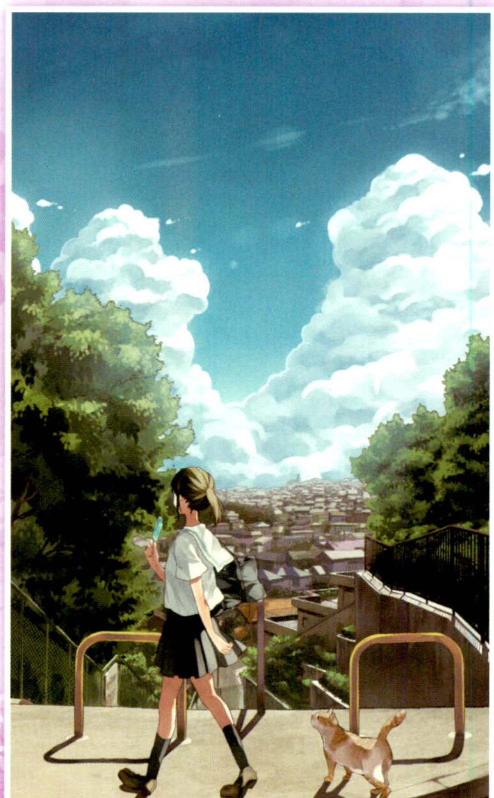
作画常用工具：SAI

评点：有着温柔笔触的年轻画手。在创作时不仅仅着重于人物表情的描绘，更看重背景的刻画，让背景也成为整幅画面中值得欣赏的一部分是他的创作特色。同许多同人画师们一样，Booota 也对 VOCALOID 有着深厚的爱意，除初音未来外，另一位他喜欢的电子歌姬就是 GUMI 了。原本就是走可爱路线的 GUMI 在他的笔下显得更加萌力四射呢！









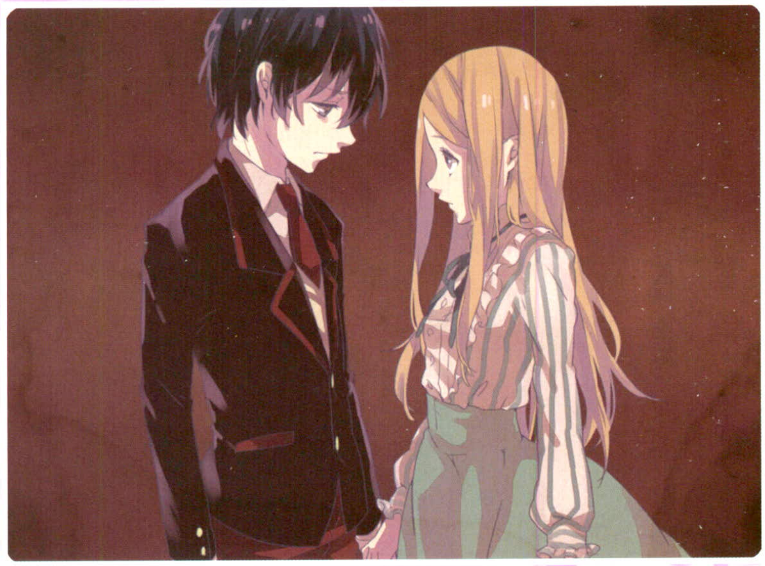
1 为电子歌姬MIKI的代表歌曲《花になる》创作的画稿。

2 露出一副“不要吃了我”的表情的少女，是不是让你胃口大开呢？

3 清凉泳装的GUMI和七濑，水润感十足！

4 炎热的午后，漫步在小镇山坡的小径上，边品尝着凉爽的冰棒，边注视着远方天空中的云团慢慢爬动。











5 奇幻风格的初音镜音同人图。

6 仰望夜空中的圆月，心中涌起淡淡的哀伤。

7 《旋转企鹅罐》的同人画稿，二人的表情引人浮想。

8 有多少人能看出这位面色凝重的少年其实就是GUMI呢?

9 “请和我交往吧！”



笔名：月穗

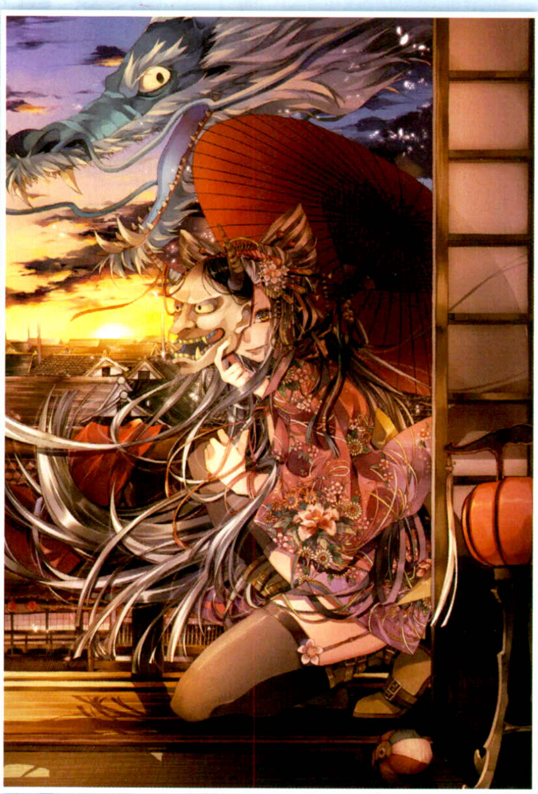
PIXIV ID：122500

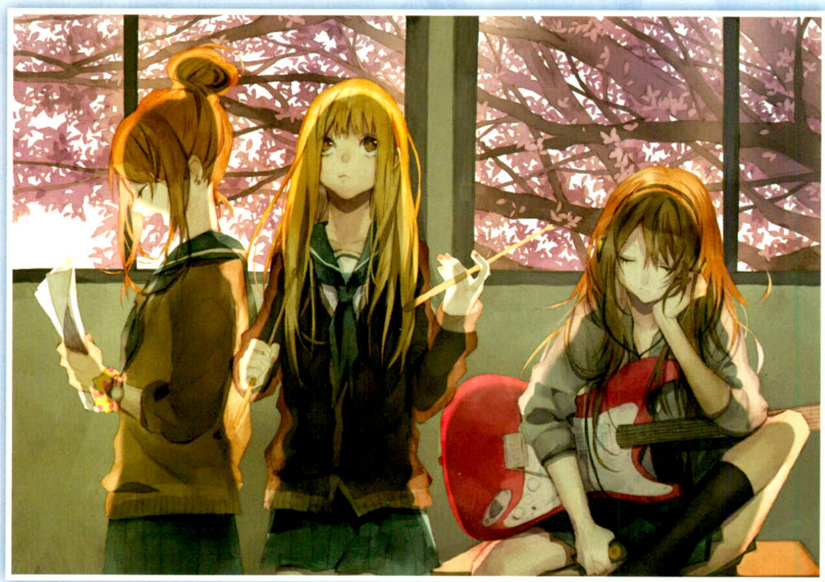
个人网站：http://nnif.web.fc2.com/

自我介绍：只想创造感兴趣的画作。

作画常用工具：SAI

评点：如果不加以说明的话，可能大家很难想象到如此成熟的用色、如此精妙的构图，会是诞生于一个年仅 18 岁的女性画师之手。月穗年纪虽轻，但早已是 PIXIV 上备受瞩目的大手，其作品曾多次入选 PIXIV 的相关书籍。她崇尚画面的饱满度，用色繁多却并不杂乱，实力可见一斑。惟一的缺憾在于年轻的月穗画风还处于变化阶段，特别是人脸部的描绘，还未形成自己的风格。但至少稍加时日练习，定会取得更大的成绩。











1 逢魔将至，百鬼夜行。

2 高中女生组建音乐社团的事原本很少见，不过自从《轻音》播出后，热爱音乐的女孩子们似乎也开始行动起来了！

3 “乱花渐欲迷人眼”恰恰正是对“和”之精髓的总结。

4 眼镜娘版“MIKU”，有着邻家青梅竹马的感觉。

5 魔理沙的笑容很有感染力呢。







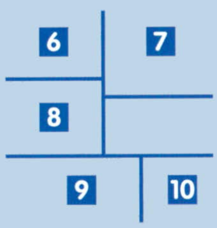
6 锦灯笼，又名鬼灯，是和风神鬼题材中经常出现的植物，被鬼灯包围的少女，无论怎么看都透着一股子非人的气息呢。

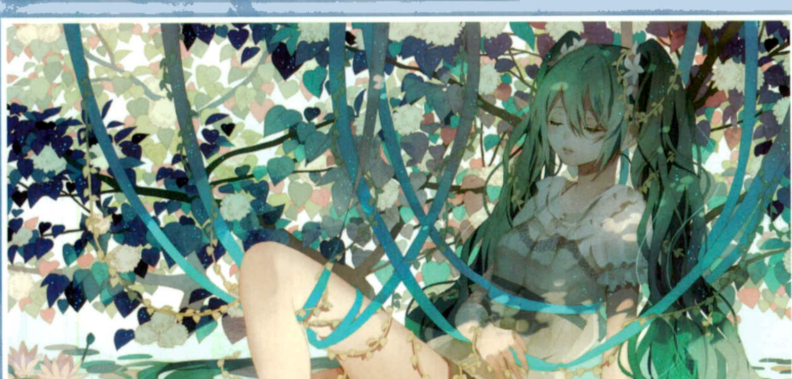
7 不思议之国的爱丽丝是在寻找离开仙境的出口吗?

8 本画作名为“水葬”，了解到主题后顿感一阵哀伤。

9 迷失在这片蓝色之中。

10 从天而降的糖果与缤纷的水面交相呼应，构成了一幅童话美景。







PIXIV近期原创佳作鉴赏



作品ID：28344371
作品名：红莲毕铃、终ノ音奏者の艳白鸦
作者名：须影
点评：霸气十足的构图，弹奏三味线的女子身上弥漫着数不清的妖艳。



作品ID：28344307
作品名：群青
作者名：しやまぷれ
点评：类似于卡牌的构图，少年的站姿略微辛苦？



作品ID：28394203
作品名：NOT FOUND
作者名：ハラダミユキ
点评：绮丽的画面编织出一幅无解的故事。



作品ID：28392065
作品名：夏
作者名：Formalin
点评：炎热的夏天，镇着清凉的溪水、吃着爽口的西瓜，何尝不是一种幸福？



作品ID：28354706
作品名：ふうせん配さん
作者名：橙山そぼろ
点评：pikapika的双眼仿佛是80年代的少女漫画……



作品ID：28368940
作品名：猫族大移动计画
作者名：东ねこ
点评：古有百鬼夜行，今有百猫迁徙……？



作品ID：28367088
作品名：放课后奇憚
作者名：おきる
点评：放学后的教室中，两位少女正在进行着禁忌的游戏。伴随她们的召唤而出现的，将会是怎样的神灵？



作品ID：28366568
作品名：梦
作者名：浦助
点评：七夕将至，以牛郎织女为主题的画作也多了起来。



作品ID：28370430
作品名：いいよ…
作者名：格之
点评：这位少女，注意尺度呀！



作品ID：28370124
作品名：ひよこカフェ
作者名：40原
点评：只有在雨后才会出现的雏鸟咖啡厅，不知道有哪些特色料理呢？



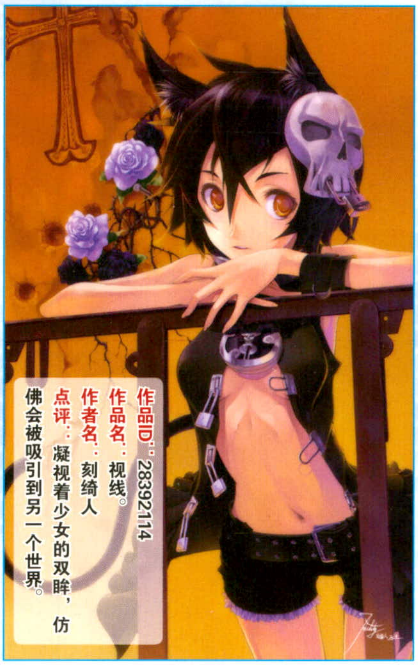
作品ID：28370651
作品名：Heartbeat
作者名：pomodorosa
点评：令人鼻血狂喷的傲人身材～



作品ID：28344781
作品名：鸟の邮便屋
作者名：おろピ
点评：靠着鸟类来传递书信的行为在现今已经难以寻觅了，有时也很想回到那个质朴的年代呢！



作品ID：28379576
作品名：Cherry Blossom!
作者名：RYO
点评：在少女的「神枪」下气绝吧！



作品ID：28392114
作品名：视线。
作者名：刻绮人
点评：凝视着少女的双眸，仿佛会被吸引到另一个世界。



作品ID：28386602
作品名：In the forest
作者名：BF.
点评：无论是选材还是用色都洋溢着童话般的治愈气息。



作品ID：28381110
作品名：Steam Girl
作者名：うろこ
点评：废土时代的蒸汽少女~



作品ID：28379397
作品名：天使
作者名：ねこ助
点评：以古朴的画风展现天使们无聊的一天。



作品ID：28383302
作品名：Asterism
作者名：にもし
点评：以星座为主题创作的画稿，满眼绮丽。



作品ID：28363244
作品名：stage of planet
作者名：アカバネ
点评：坐在星球舞台上的少女，脚下那颗湛蓝的星球是否有察觉到少女的存在呢？这大概就是传说中的“神视角”？



作品ID：28390898
作品名：内绪だよ
作者名：鸣岛かんな
点评：超脱现实感的一张原创作品，我其实比较关心支撑鱼缸的架子是从哪里伸出来的……

『突然』被当做痴汉的我发现那是自己失散多年的妹妹然后拯救世界？

illustration
YASU



Newly Drawn★

轻小说插画师的工作是根据作者创作的故事和角色来描绘场面，但画师自己创作轻小说封面的话会怎样呢？这次的作品就是这样诞生的一个虚构细节。由YASU老师亲自描绘的夸张故事。



【Illustration&Text】

YASU

Profile

插画家·漫画家。德岛县人，现居东京。除了为轻小说绘制插画之外还作为漫画家描绘作品。在少年漫画杂志上连载《少女哟》（负责绘画）。在月刊少年ACE上连载“保健室”

【绘画环境】

OS：Windows7 professional 64bit

显示器：FlexScan S2432W

内存：16G

软件：Photoshop、SAI

画板：Cintiq 21UX

INTERVIEW

【Q1】平时在描绘封面的时候会注意哪些地方呢？

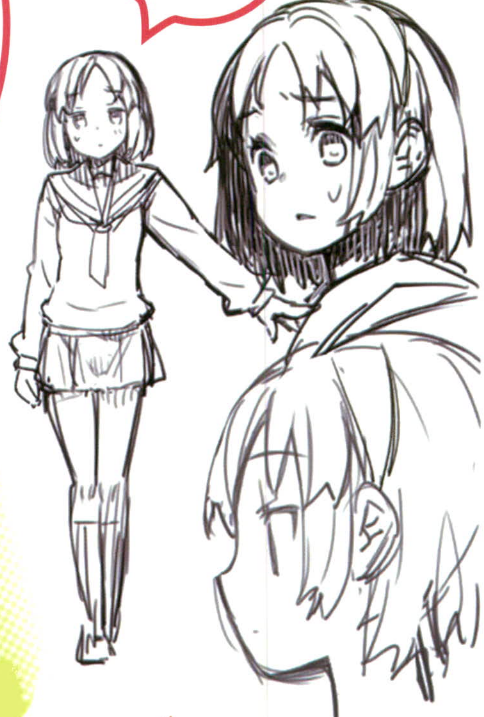
注意角色的表情和动作。眼睛是角色的生命，所以一定要注意不要让视线过于死板。

【Q2】可以介绍一下关于这本书的故事吗？

男猪脚被女主角当做变态拨打 110 报警的时候的场面。

【Q3】描绘可爱的女孩子时最重要的地方是什么？

表情。柔软的质感与动作同样也是非常重要的。





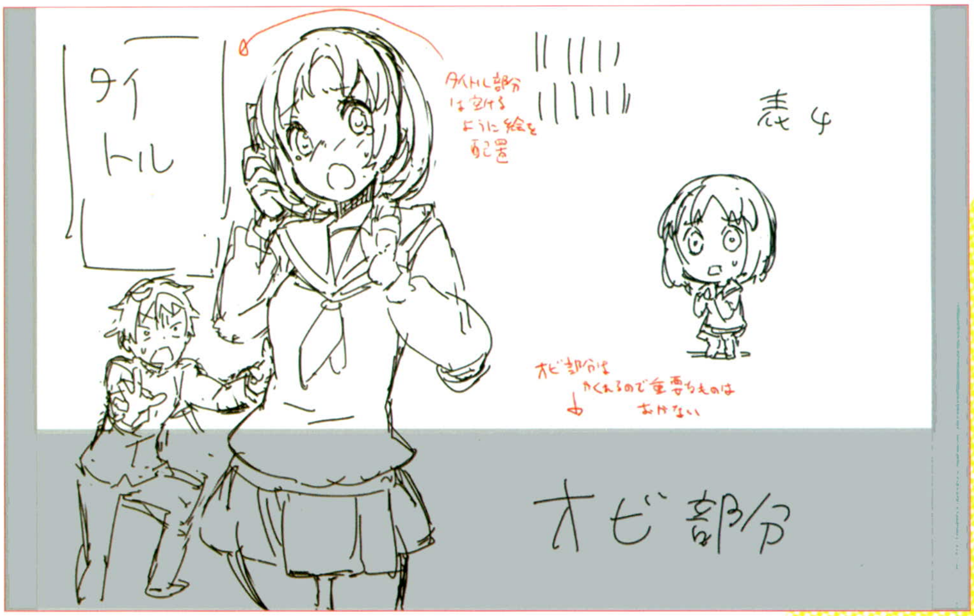
01 角色设计草稿

首先设计角色。这次使用SAI进行描绘。稍微有些胆小的女主角和非常普通的男主角。在朴素的设计中除了头发的颜色以外其他部分都采用了很平常的印象，校服也中规中矩。因为颜色将在随后的步骤中确定，所以这里不用进行上色。

02

构图草稿

描绘草稿。因为是用作小说封面的构图，所以决定采用标准的设计。封面的绘制有几个需要特别注意的地方，所以在构图的时候要考虑到这些内容。角色的印象与设计草稿不同选择了焦急和慌乱的漫画感很强的表情。





03

线条

描绘线条。使用 SAI 描绘出线条的底稿。在这一步骤中不必描绘的特别细致。进行修正的时候注意画面整体的印象才是最重要的。细节修正可以在随后的步骤中进行。

04

分色

在画面上简单地进行上色。为画面整体进行分色的时候需要对阴影和颜色的平衡进行调整。在看到这个画面的时候我忽然产生出一种想要进行调整的冲动，不过最后还是忍下来了……





05

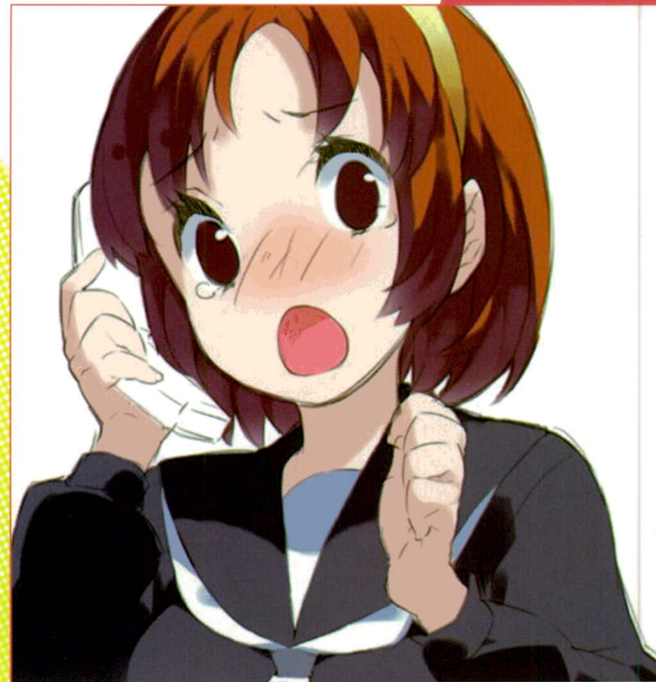
阴影

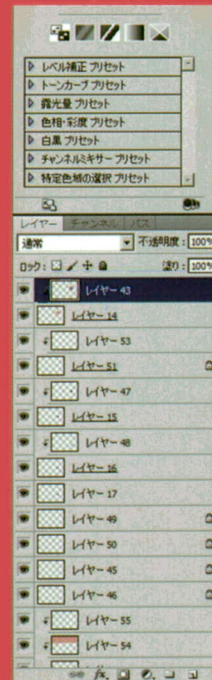
接下来进入 PhotoShop 的操作。在这一阶段大致决定颜色，因为随后还会进行各种调整，所以不必过分拘泥于细节，只要在脑海中有个大致的印象即可。关于画面平衡的调整在添加阴影之后进行也没关系。

06

细节上色

为细节部分进行上色。主要是添加阴影和其他颜色，增加细节部分的信息量。在这一步骤中没有固定的顺序，只要按照自己喜欢的方式进行即可。







07

修正

将之前上色的部分进行修正。因为感觉手部的形状比较奇怪，所以进行了修正。将自己的手拿着手机的动作拍下来，根据照片进行描绘即可。顺便将女孩子手里的电话也修正一下。此步骤可以重复多次，直至自己满意为止。





08

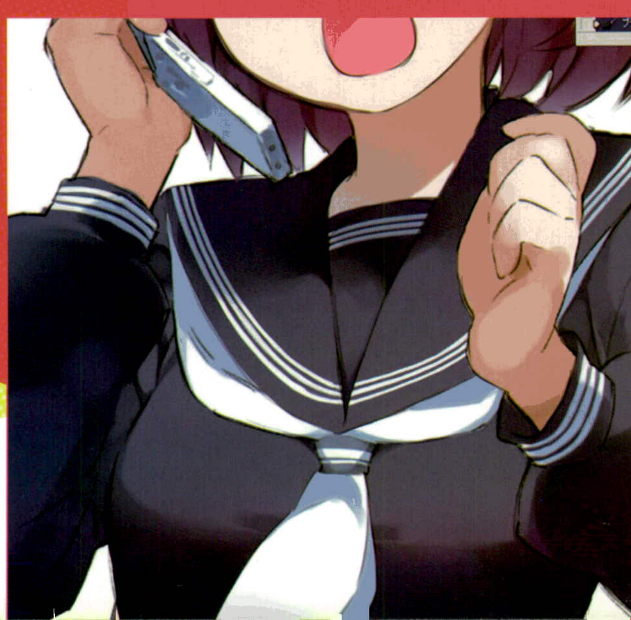
瞳孔

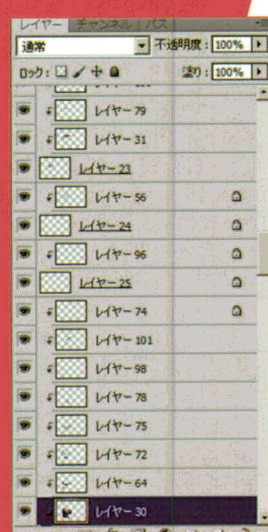
为瞳孔上色。进行到这一步骤的时候基本上画面的内容都确定下来了，所以很容易把握人物的表情。一般情况下采用和头发的颜色比较接近的红色系，然后使用几个色彩度比较强的颜色进行搭配。关于眼睛的上色方法可以根据个人的喜好来进行描绘，所以这也是最能够显示出绘师风格的地方。

09

细节修正

在犹豫了很久之后终于决定改变细节部分的颜色。衣襟部分改变为黑色，并且添加白色的线条。因为水手服一般都是以黑色系为基调，同时黑色也是我比较喜欢的颜色。这种画面简洁的构图也很适合水手服。

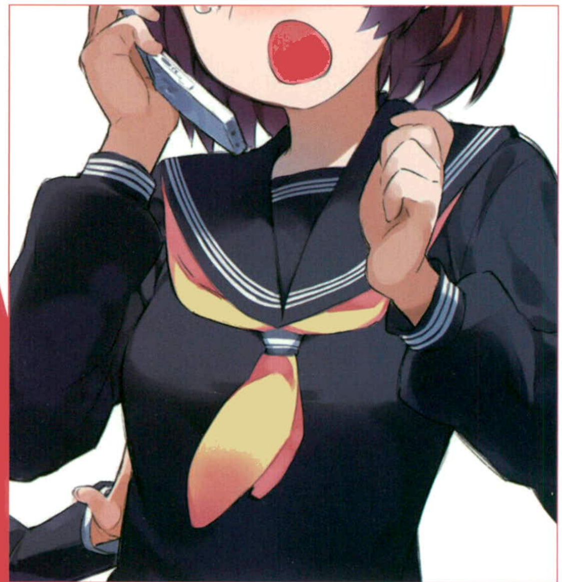




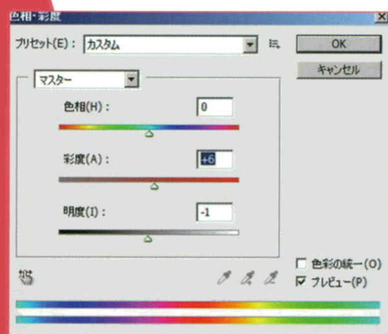
10 裙子的修正

调查资料之后对裙子进行修正。因为感觉裙子的形状非常不好所以打算进行修正，在参考了资料之后发现果然不太对劲。画到这种程度还进行如此大范围的修改，或许也是比较少见的吧。

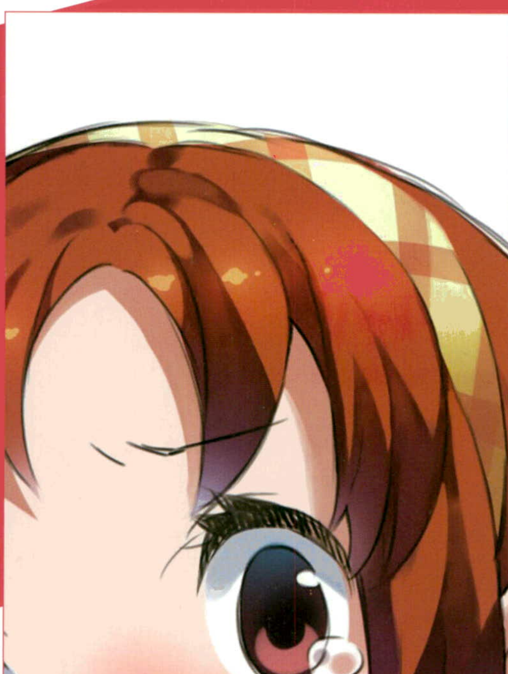




11 领巾颜色的变更



对于领巾究竟应该使用黄色还是红色犹豫了很久，后来因为红色与头发的颜色有些冲突，最后选择了黄色。不过这么说来黑色水手服的领巾一般都是什么颜色的呢？或许多尝试一些颜色会比较好。



12 在发卡上添加花纹

经过深思熟虑之后，选择了黄色的发卡。在添加花纹后考虑过是否要改变发卡的颜色，不过最后还是感觉黄色的效果比较好。虽然花纹很简单，不过有没有之间的区别还是很大的。



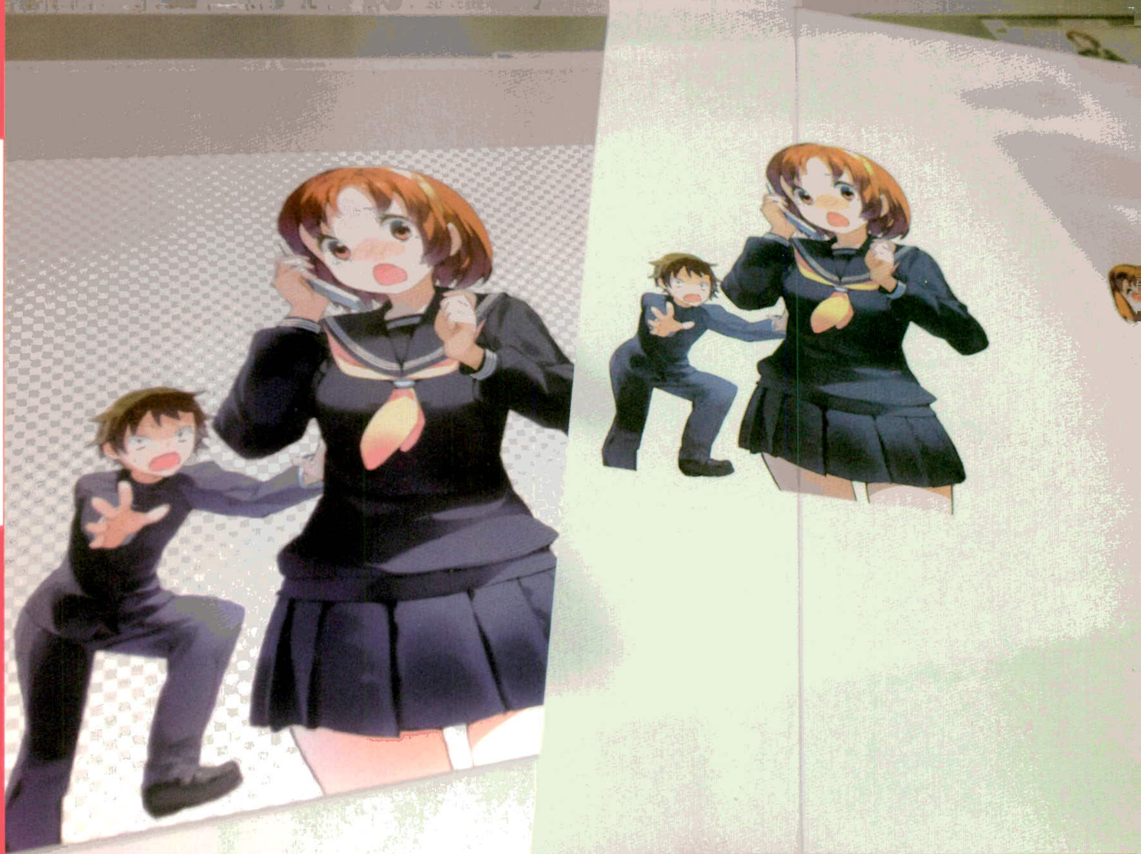
13 纵深感的表现

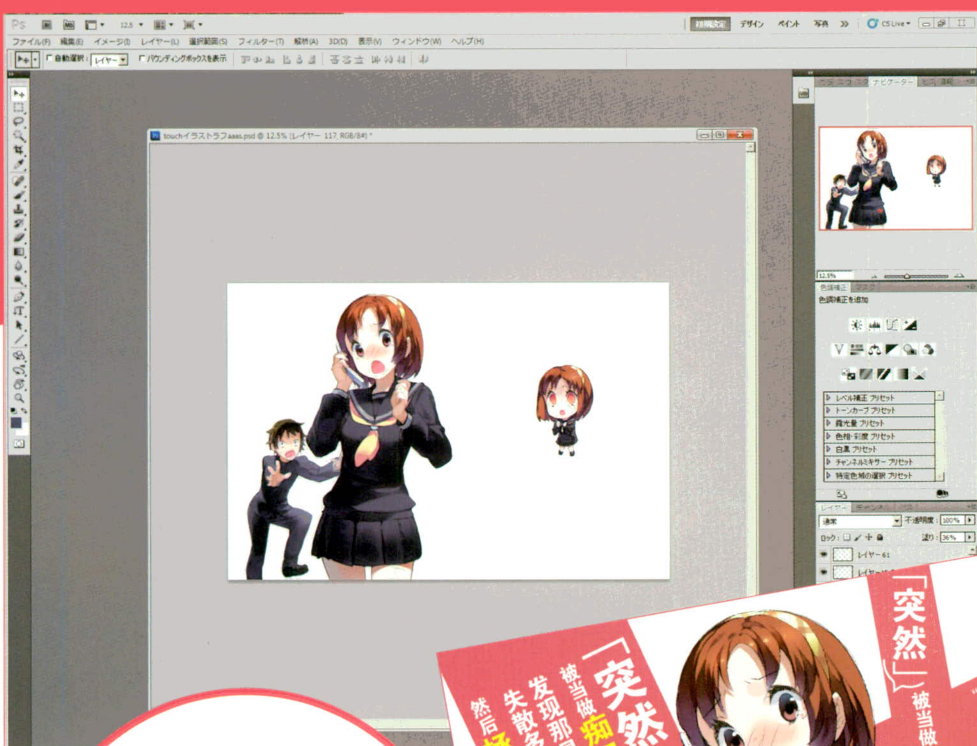
为画面深处的男子涂上一层淡蓝色表现出画面的纵深感。首先用笔刷进行蓝色的晕染，然后对该图层的不透明度进行细微调整，为了使颜色更加匹配可以对色调进行调整。

14

最终调整

打印出来确认色调之后，对不满意的地方进行调整。在这一步骤之中也有可能会发现重要的问题，所以千万不能掉以轻心。是非常需要集中精力的部分。





15

完成

终于大功告成，辛苦啦。

模仿轻小说封面的风格



Comment

创作过程非常欢乐。不过还是确定了创作题材的时候做起来更容易一些……



春 meets 女子

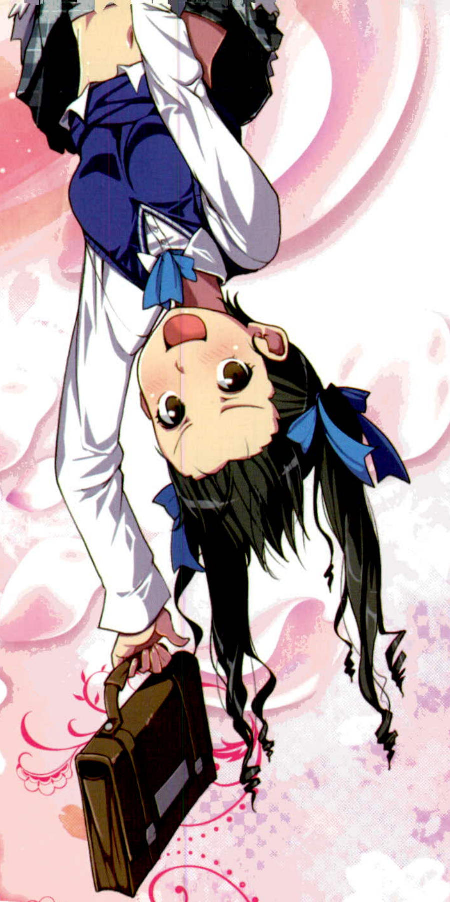
illustrated by

群青ピズ

http://pain04.blog60.fc2.com/

TITLE

逆 樱



Profile

插画家，漫画家。现在芳文社的杂志上连载自己的作品。今后还会展开范围更广的活动，请大家多多支持。

【绘画环境】

OS：WindowsVista Core i7-860

内存：8G

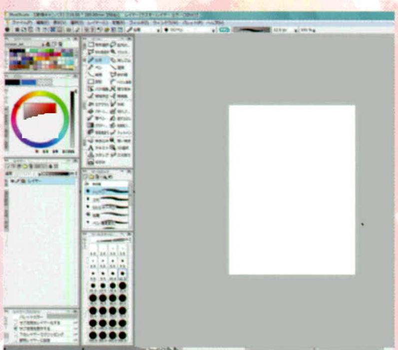
软件：IllustStudio1.2.7

画板：Cintiq21ux

描绘可爱女孩子的关键在于什么？

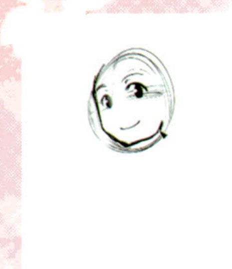
因为毕竟是绘画作品，所以只有画面才能够表现出来的部分是最重要的。特别是表情上可以稍微夸张一些，会给人一种非常不错的感觉。

step 01 绘画环境



在开始绘画前为大家简单地介绍一下我的绘画环境。Wacom液晶触屏Cintiq21ux画板，软件是IllustStudio1.2.7。全部过程都通过电脑来进行创作。

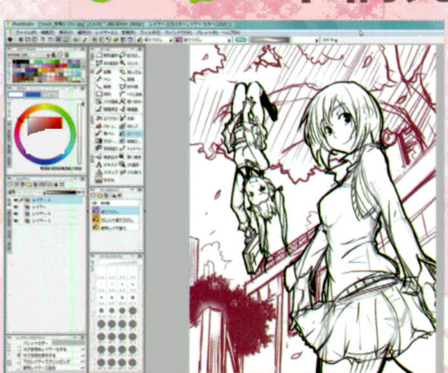
step 02 草稿





我一般不会先确立构图，而是边画边想，逐渐丰富画面。这次的主题是春天和少女，所以从樱花与两位少女的印象开始进行创作。时候使用自由变形和位置变更等方法边调整边描绘。

step 03 草稿完成

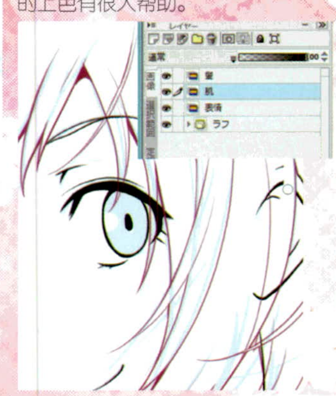


草稿完成图。为了使后续操作和修正更加简单，背景与角色分别放在不同的图层之中。在这个步骤中要请编辑确认一下，一般来说我不会描绘很多草稿，而是一张决胜负！草稿画很多的话，魅力也会分散的感觉……

step 04 线条



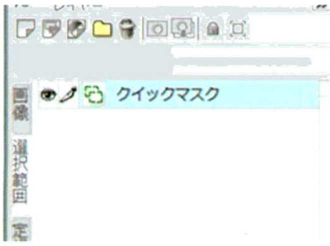




描绘线条稿的时候可以将不同的部分放在不同的图层中。将正在进行描绘的图层改变一下颜色使其看上去一目了然。在处理线条稿的时候认真一些，对后面的上色有很大帮助。

草稿完成后进行线条稿的描绘。使用铅笔工具在新建图层上参照草稿描绘出线条稿。这次使用的是默认的夏普铅笔的个人改良版。粗细变化比较小，浓度变化稍微强一些的铅笔工具。

step 05 线条处理



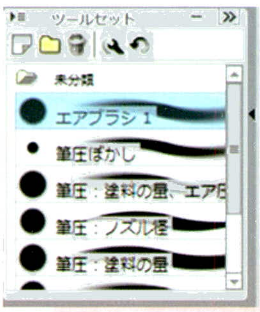


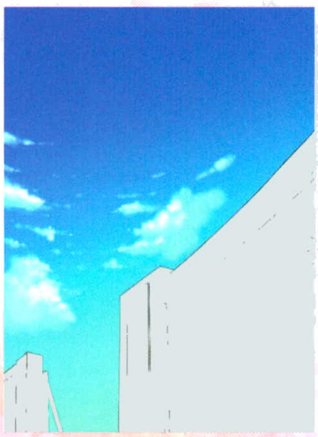
在线条完成后，将角色之外的部分使用快速遮罩全选(图中红色的部分就是快速遮罩的范围)，然后将选择范围翻转。然后制作一个用底色上色的图层。这样一来更加便于我们按照部分进行上色，而且背景上不会出现上色的盲点，同时在描绘背景的时候也能够更清楚地看到被角色挡住的部分。

step 06 线条完成



描绘出身后的围墙之后线条稿便宣告完成。因为这次角色的线条描绘的很细，所以感觉背景太多会使角色陷入其中，于是剩余部分的背景可以适当地简单一些。





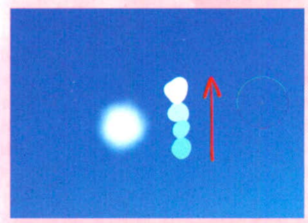


step 07 描绘背景

一般来说从最后面的背景开始描绘。这次天空是最后面的背景，使用浓淡法描绘出底色，用云彩笔刷描绘出白云的效果。在描绘蓝天白云的时候就连心情也会随之变得舒畅起来。

接下来使用铅笔工具描绘建筑物。虽然这部分也使用天蓝色，但是要用接近于实际颜色的色调来添加阴影。这样一来可以表现出空气的纵深效果。另外通过这样的方法可以使远处的背景模糊一些，不必描绘的过于细致。能轻松一点的时候就轻松一点吧！

Point 关于天空的描绘



描绘蓝色天空的时候，接近地面的地方使用天空底色，然后每上升一部分就多添加一些白色。但是这种方法在傍晚时分并不适用。傍晚时分的天空是橙色到青绿色，云彩是橙色到紫色的变换顺序。

step 08 背景调整



描绘作为主要背景的樱花。这部分也可以使用专门的笔刷。因为感觉最初的效果有些暗，所以使用柔光与发光图层使用粉色进行浓淡法的重叠调整。随后用同样的方法描绘出树干和樱花瓣。



为了确认效果，用CMYK来显示一下，发现天空的颜色变得死气沉沉，所以需要再次进行颜色的调整。因为我以网络活动为中心，很少参与印刷媒体的相关工作，所以在这部分经常会出现问题。



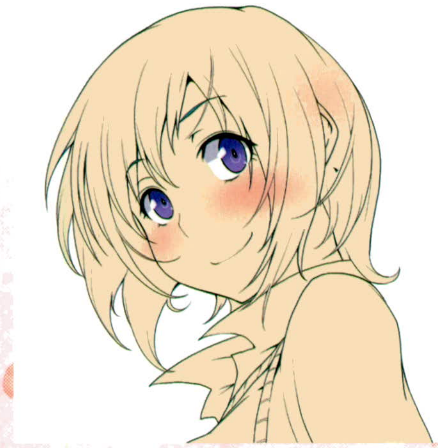
使用晕染工具将远处的建筑模糊化，这样做是为了使画面更有纵深感同时也使读者们的目光集中在角色身上。因为我主要描绘以人物为主的插画，所以经常使用这种方法。

step 09 描绘围墙

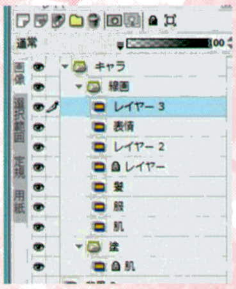
背景完成之后才发现围墙部分还没有描绘。红砖可以直接使用现成的素材，混凝土部分也使用现成的材质笔刷来体现出质感。通过正片叠底描绘出阴影，适当添加一些苔藓等细节。



step 10 线条稿的后期处理

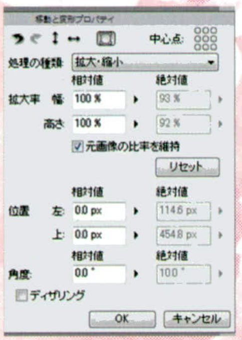


首先描绘角色的表情，随后按照各个部分进行上色。之所以首先描绘表情是为了更好地把握作品完成时候的印象。



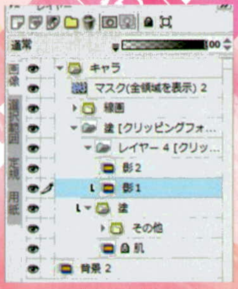


因为角色的设计很朴素，所以在裙子上做一些花纹。确定形状之后，使用正片叠底调整浓度。

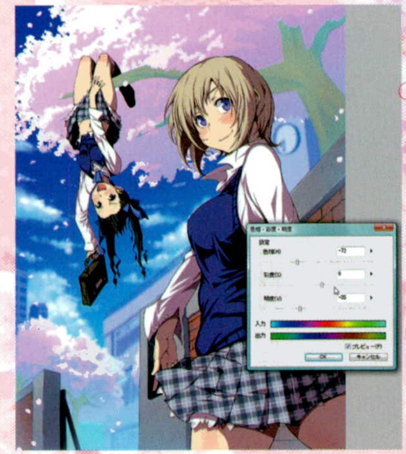


step 11 人物上色





一般来说我都是采用动画上色法。主要分为三部分：阴影1、阴影2以及高光。首先使用正片叠底大面积地描绘出阴影部分，然后逐渐补充细节，调整阴影的效果。虽然各个部分都建立了不同的图层，但是所有的阴影都在一个图层上进行制作，这样可以节约图层数量。



阴影全部添加完毕之后，按照每个颜色进行阴影颜色的调整。选取最初分色时候的图层区域，按照各个部分的色调进行修改。

Point 关于阴影的上色方法



将铅笔工具的绘画色转变为透明色，然后进行阴影部分的调整。使用动画上色法的情况下，因为上色的表现力比较薄弱，所以使画面看上去比较单薄。在描绘阴影的时候在细节方面多下一点功夫，可以增加整幅画面的信息量。

step 12 润色



使用发光图层，在头发和肌肤上描绘出高光。在肌肤边缘使用发光图层描绘出高光，衬托出艳丽的效果。随后在线条稿上建立一个新图层补充头发的细节，角色上色完成！





step 13 最终调整

终于快要完成了！进入最后的调整阶段。因为想要将角色的配色统一为蓝色，所以调整了一下右边角色的头发颜色。同时左边角色的位置也进行了细微的调整。整体画面的纵深感也得到了进一步加强。



通过添加一个使用了浓淡法的图层来调整画面整体的色调。因为这次的主题是樱花，所以使用粉色－紫色的渐变效果（上图是这次使用的叠加图层正常显示的效果）。在最终处理阶段可以尝试各种各样的方法，其他还有使用两个图层表现光源效果等例子。

Illustrator's Comment

就在我以为终于成功啦～！做完啦～！的时候才忽然意识到没有描绘樱花花瓣漫天飞舞的效果。于是又使用铅笔工具补充了这个部分。同时将画面前方的花瓣晕染表现出整体的纵深感。这样一来就算全部完成，非常具有春季气息的插画作品。希望大家喜欢。





Artworks by KEI
The Story that can meet miku
安详的午后
静谧的空间
透过打开的窗户
射进和煦的阳光
她一个人
静静地读着书
mikucolor>>
身穿便服的巡音流歌登场！


书架上的书都是她的宝物
哪里充满了未知的世界
就好像巴比伦的图书馆
『接下来会体验到怎样的人生呢？』


目光落在微微泛黄的书页上
恋爱、梦想、挫折、希望
凝聚在字里行间的种种感情
脸上自然而然地流露出的笑容
就连她自己都没有发现
杯中的红茶是
阅读时的好伙伴


如同时间停止一般的午后
随着微风摆动的窗帘
趴在膝盖上的小猫
小憩的少女
脸上露出非常幸福的表情——
文学少女流歌姐姐是我们的梦中情人





光盘定价：25元

本手册随光盘附赠不能单独销售

萌×绘 VOL.2 【图说新语】最萌手机娘·前篇 【游绘殿堂】100万人的亚瑟王、开启至高王道物语！卡牌超作《扩散性百万亚瑟王》入门讲学 2012年7月号

